

(11)特許出願公表番号  
特表2003-529142  
(P2003-529142A)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	デフォルト* (参考)
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 C
	Z E C		Z E C

(21) 出願番号	特願2001-563198(P2001-563198)
(86) (22) 出願日	平成13年2月28日(2001.2.28)
(85) 翻訳文提出日	平成14年8月30日(2002.8.30)
(86) 国際出願番号	PCT/US01/06381
(87) 国際公開番号	WO01/064305
(87) 国際公開日	平成13年9月7日(2001.9.7)
(31) 優先権主張番号	60/186, 268
(32) 優先日	平成12年3月1日(2000.3.1)
(33) 優先権主張国	米国(US)
(31) 優先権主張番号	09/630, 604
(32) 優先日	平成12年8月1日(2000.8.1)
(33) 優先権主張国	米国(US)

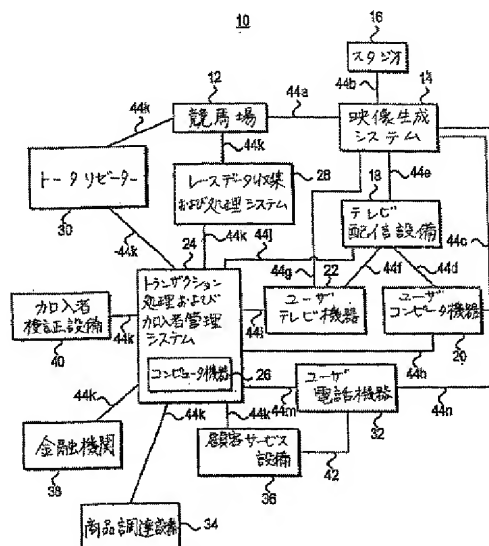
(71)出願人 オーディーエス プロパティーズ, イン  
コーポレイテッド  
アメリカ合衆国 カリフォルニア 90062,  
ロス アンジェルス, ウェスト オリ  
ンピック ブールバード 12421

(72)発明者 ガラヒ, マスード  
アメリカ合衆国 コロラド 80027, ス  
ーペリア, ノース トーレイズ ピーク  
ドライブ 2802

(74)代理人 弁理士 山本 秀策 (外2名)

(54) 【発明の名称】 無線による賭博情報設定が可能な双方向賭博情報設定システム

ユーザが賭博情報の設定を、無線を用いて行なうことを可能にする双方向の賭博アプリケーションが提供される。ユーザは、家庭にある無線ユーザデバイスを用いて家庭内のユーザ機器（例えば、セットトップボックスまたはパーソナルコンピュータ）と通信することができる。賭博情報は、上記無線ユーザデバイスを用いて生成することができ、処理対象として（上記家庭内のユーザ機器との無線リンクおよび通信ネットワークを介して）コンピュータ機器に提出することができる。上記システムは、複数のユーザをサポートすることができる。ユーザは、上記通信ネットワークと通信する無線ユーザ機器を利用することができる。上記無線ユーザ機器は、プロトコル（例えば、上記無線アプリケーションプロトコル）を用いて上記ユーザによる賭博情報の提出を可能にすることができる。



**【特許請求の範囲】**

【請求項1】 双方向の賭博アプリケーションおよび少なくとも1つの無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて、実施予定のレースへの電子賭博情報をコンピュータ機器を介して通信ネットワークに提出する方法であって、該双方向の賭博アプリケーションは、家庭内のユーザ機器を用いてインプリメントされ、該少なくとも1つの無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該家庭内のユーザ機器と無線通信状態にあるディスプレイを備え、

該無線ポータブルコンピューティングデバイスのそばにいるユーザに、該無線ポータブルコンピューティングデバイスのディスプレイ上の画面上でのオプションを提供して、該ユーザが所与の実施予定のレースに賭博情報を設定することを可能にする工程と、

該賭博情報を処理対象として提出することが望まれる場合、該ユーザが該賭博情報を該無線ポータブルコンピューティングデバイスから無線通信経路を介して該家庭内のユーザ機器へと無線送信することを可能にする工程と、

該賭博情報を処理対象として該家庭内のユーザ機器から該通信ネットワークを介して該コンピュータ機器へと送信する工程と、  
を包含する、方法。

【請求項2】 前記レースは競馬であり、前記ユーザが前記無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報を設定すべき馬を選択することを可能にする工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項3】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報を設定すべき競技場を選択する機会を前記ユーザに提供する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項4】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報を設定すべきレースを選択する機会を前記ユーザに提供する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項5】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報について賭博方式を選択する機会を前記ユーザに提供する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項6】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報について賭け金額を選択する機会を前記ユーザに提供する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項7】 前記コンピュータ機器はトランザクション処理／加入管理システムの一部であり、前記賭博情報が設定された後に該トランザクション処理／加入管理システムを用いて該賭博情報を処理する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項8】 前記レースは競馬であり、前記ユーザに関するアカウントがトランザクション処理／加入管理システムにおいて維持され、前記賭博情報が設定された後に該賭博情報を処理し、該賭博情報が成功した場合、該アカウントに貸方記入する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項9】 前記家庭内のユーザ機器はユーザテレビ機器を備える、請求項1に記載の方法。

【請求項10】 前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスを備え、前記賭博情報を処理対象として家庭内のユーザ機器から通信ネットワークを介してコンピュータ機器に送信する工程は、前記賭博情報を処理対象として該セットトップボックスから該通信ネットワークを介して該コンピュータ機器に送信する工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項11】 前記家庭内のユーザ機器はユーザコンピュータ機器を備える、請求項1に記載の方法。

【請求項12】 前記家庭内のユーザ機器はパーソナルコンピュータを備え、前記賭博情報を処理対象として家庭内のユーザ機器から通信ネットワークを介してコンピュータ機器に送信する工程は、該賭博情報を処理対象として該パーソナルコンピュータから該通信ネットワークを介して該コンピュータ機器に送信する工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項13】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはハンドヘルドコンピュータであり、該家庭内のユーザ機器からのハンディキャップ情報を該ハンドヘルドコンピュータを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項14】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはハンドヘルドコンピュータであり、前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、該セットトップボックスからのハンディキャップ情報を該ハンドヘルドコンピュータを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項15】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはハンドヘルドコンピュータであり、前記家庭内のコンピューティングデバイスはパーソナルコンピュータであり、該パーソナルコンピュータからのハンディキャップ情報を該ハンドヘルドコンピュータを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項16】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはハンドヘルドコンピュータであり、該家庭内のユーザ機器からのレース結果を該ハンドヘルドコンピュータを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項17】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはハンドヘルドコンピュータであり、前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、該セットトップボックスからのレース結果を該ハンドヘルドコンピュータを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項18】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはハンドヘルドコンピュータであり、前記家庭内のコンピューティングデバイスはパーソナルコンピュータであり、該パーソナルコンピュータからのレース結果を該ハンドヘルドコンピュータを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項19】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは電子ブックであり、前記家庭内のユーザ機器からのハンディキャップ情報を該電子ブックを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項20】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは電子ブックであり、前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、該セットトップボックスからのハンディキャップ情報を該電子ブックを用いて無線受信す

る工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項21】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは電子ブックであり、前記家庭内のコンピューティングデバイスはパーソナルコンピュータであり、該パーソナルコンピュータからのハンディキャップ情報を該電子ブックを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項22】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは電子ブックであり、前記家庭内のユーザ機器からのレース実施結果を該電子ブックを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項23】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは電子ブックであり、前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、該セットトップボックスからのレース実施結果を電子ブックを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項24】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは電子ブックであり、前記家庭内のコンピューティングデバイスはパーソナルコンピュータであり、該パーソナルコンピュータからのレース実施結果を、該電子ブックを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項25】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはウェブタブレットであり、前記家庭内のユーザ機器からのハンディキャップ情報を該ウェブタブレットを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項26】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはウェブタブレットであり、前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、該セットトップボックスからのハンディキャップ情報を該ウェブタブレットを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項27】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはウェブタブレットであり、前記家庭内のコンピューティングデバイスはパーソナルコンピュータであり、該パーソナルコンピュータからのハンディキャップ情報を該ウェブタブレットを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項28】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはウェブタブレットであり、前記家庭内のユーザ機器からのレース実施結果を該ウェブタブレットを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項29】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはウェブタブレットであり、前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、該セットトップボックスからのレース実施結果を該ウェブタブレットを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項30】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスはウェブタブレットであり、前記家庭内のコンピューティングデバイスはパーソナルコンピュータであり、該パーソナルコンピュータからのレース実施結果を該ウェブタブレットを用いて無線受信する工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項31】 複数のユーザが前記無線ポータブルコンピューティングデバイスのうち複数のデバイスを用いて前記双方向の賭博アプリケーションにアクセスすることを可能にする工程をさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項32】 前記家庭内のユーザ機器は、複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスと無線通信し、前記複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスのうち各デバイスを用いて、別個の賭博情報を前記家庭内のユーザ機器を通じて設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項33】 前記家庭内のユーザ機器は、複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスと無線通信するセットトップボックスであり、該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該セットトップボックスを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項34】 前記家庭内のユーザ機器は、複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスと無線通信するパーソナルコンピュータであり、該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該パーソナルコンピュータを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする

る工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項35】 前記家庭内のユーザ機器は複数のハンドヘルドコンピュータと無線通信し、該複数のハンドヘルドコンピュータのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該家庭内のユーザ機器を通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項36】 前記家庭内のユーザ機器は複数のハンドヘルドコンピュータと無線通信するセットトップボックスであり、該ハンドヘルドコンピュータのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該セットトップボックスを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項37】 前記家庭内のユーザ機器は複数のハンドヘルドコンピュータと無線通信するパーソナルコンピュータであり、該複数のハンドヘルドコンピュータのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該パーソナルコンピュータを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項38】 前記家庭内のユーザ機器は複数のウェブタブレットと無線通信し、該複数のウェブタブレットのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該家庭内のユーザ機器を通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項39】 前記家庭内のユーザ機器は複数のウェブタブレットと無線通信するセットトップボックスであり、該複数のウェブタブレットのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該セットトップボックスを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項40】 前記家庭内のユーザ機器は複数のウェブタブレットと無線通信するパーソナルコンピュータであり、該複数のウェブタブレットのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該パーソナルコンピュータを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項41】 前記家庭内のユーザ機器は複数の電子ブックと無線通信し、該複数の電子ブックのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該家庭内のユーザ機器を通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項

1に記載の方法。

【請求項42】 前記家庭内のユーザ機器は複数の電子ブックと無線通信するセットトップボックスであり、該複数の電子ブックのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該セットトップボックスを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項43】 前記家庭内のユーザ機器は複数の電子ブックと無線通信するパーソナルコンピュータであり、該複数の電子ブックのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該パーソナルコンピュータを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にする工程を包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項44】 実施予定のレースへの電子賭博情報を双方向の賭博アプリケーションを用いて通信ネットワークを介してコンピュータ機器に提出する機会をユーザに提供する双方向賭博情報設定システムであって、

家庭内のユーザ機器と、

該家庭内のユーザ機器と無線通信するディスプレイを備える、少なくとも1つの無線ポータブルコンピューティングデバイスと、  
を備え、

該家庭内のユーザ機器および該無線ポータブルコンピューティングデバイスの構成は、

該無線ポータブルコンピューティングデバイスのディスプレイ上の画面上でのオプションを該ユーザに提供して、該ユーザが所与の実施予定のレースに賭博情報を設定することを可能にし、

該賭博情報を処理対象として提出することが望まれる場合、該ユーザが該賭博情報を該無線ポータブルコンピューティングデバイスから無線通信経路を介して該家庭内のユーザ機器へと無線送信することを可能にし、かつ、

該賭博情報を処理対象として該家庭内のユーザ機器から該通信ネットワークを介して該コンピュータ機器へと送信する、ような構成である、  
双方向賭博情報設定システム。

【請求項45】 前記レースは競馬であり、前記家庭内のユーザ機器および前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、前記ユーザが該無線ポータ



ブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報について馬を選択することを可能にするようにさらに構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項46】 前記家庭内のユーザ機器および前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報について競技場を選択する機会を前記ユーザに提供するようにさらに構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項47】 前記家庭内のユーザ機器および前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報についてレースを選択する機会を前記ユーザに提供するようにさらに構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項48】 前記家庭内のユーザ機器および前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報について賭博方式を選択する機会を前記ユーザに提供するようにさらに構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項49】 前記家庭内のユーザ機器および前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて前記賭博情報について賭け金額を選択する機会を前記ユーザに提供するようにさらに構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項50】 前記コンピュータ機器はトランザクション処理／加入管理システムの一部であり、該トランザクション処理／加入管理システムは、前記賭博情報が設定された後に該賭博情報を処理するように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項51】 前記レースは競馬であり、前記トランザクション処理／加入管理システムにおいて前記ユーザに関するアカウントが維持され、該トランザクション処理／加入管理システムは、前記賭博情報が設定された後に該賭博情報を処理し、かつ、該賭博情報が成功した場合に該アカウント貸方記入を行なうように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項52】 前記家庭内のユーザ機器はユーザテレビ機器を含む、請求項44に記載のシステム。

【請求項53】 前記家庭内のユーザ機器は、前記賭博情報を処理対象として前記通信ネットワークを介して前記コンピュータ機器に送信するように構成されたセットトップボックスを備える、請求項44に記載のシステム。

【請求項54】 前記家庭内のユーザ機器はユーザコンピュータ機器を含む、請求項44に記載のシステム。

【請求項55】 前記家庭内のユーザ機器は、前記賭博情報を処理対象として前記通信ネットワークを介して前記コンピュータ機器に送信するように構成されたパーソナルコンピュータを備える、請求項44に記載のシステム。

【請求項56】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、前記家庭内のユーザ機器からのハンディキャップ情報を無線受信するように構成されたハンドヘルドコンピュータである、請求項44に記載のシステム。

【請求項57】 前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該セットトップボックスからのハンディキャップ情報を無線受信するように構成されたハンドヘルドコンピュータである、請求項44に記載のシステム。

【請求項58】 前記家庭内のユーザ機器はパーソナルコンピュータであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該パーソナルコンピュータからのハンディキャップ情報を無線受信するように構成されたハンドヘルドコンピュータである、請求項44に記載のシステム。

【請求項59】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、前記家庭内のユーザ機器からのレース結果を無線受信するように構成されたハンドヘルドコンピュータである、請求項44に記載のシステム。

【請求項60】 前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該セットトップボックスからのレース結果を無線受信するように構成されたハンドヘルドコンピュータである、請求項44に記載のシステム。

【請求項61】 前記家庭内のユーザ機器はパーソナルコンピュータであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該パーソナルコンピュータからのレース結果を無線受信するように構成されたハンドヘルドコンピュータ

である、請求項44に記載のシステム。

【請求項62】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、前記家庭内のユーザ機器からのハンディキャップ情報を無線受信するように構成された電子ブックである、請求項44に記載のシステム。

【請求項63】 前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該セットトップボックスからのハンディキャップ情報を無線受信するように構成された電子ブックである、請求項44に記載のシステム。

【請求項64】 前記家庭内のユーザ機器はパーソナルコンピュータであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該パーソナルコンピュータからのハンディキャップ情報を無線受信するように構成された電子ブックである、請求項44に記載のシステム。

【請求項65】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、前記家庭内のユーザ機器からのレース実施結果を無線受信するように構成された電子ブックである、請求項44に記載のシステム。

【請求項66】 前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該セットトップボックスからのレース実施結果を無線受信するように構成された電子ブックである、請求項44に記載のシステム。

【請求項67】 前記家庭内のユーザ機器はパーソナルコンピュータであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該パーソナルコンピュータからのレース実施結果を無線受信するように構成された電子ブックである、請求項44に記載のシステム。

【請求項68】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、前記家庭内のユーザ機器からのハンディキャップ情報を無線受信するように構成されたウェブタブレットである、請求項44に記載のシステム。

【請求項69】 前記家庭内のユーザ機器はセットトップボックスであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該セットトップボックスからのハンディキャップ情報を無線受信するように構成されたウェブタブレットで

ある、請求項44に記載のシステム。

【請求項70】 前記家庭内のユーザ機器はパーソナルコンピュータであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該パーソナルコンピュータからのハンディキャップ情報を無線受信するように構成されたウェブタブレットである、請求項44に記載のシステム。

【請求項71】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、前記家庭内のユーザ機器からのレース実施結果を受信するように構成されたウェブタブレットである、請求項44に記載のシステム。

【請求項72】 前記家庭内の機器はセットトップボックスであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該セットトップボックスからのレース実施結果を無線受信するように構成されたウェブタブレットである、請求項44に記載のシステム。

【請求項73】 前記家庭内のユーザ機器はパーソナルコンピュータであり、前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該パーソナルコンピュータからのレース実施結果を無線受信するように構成されたウェブタブレットである、請求項44に記載のシステム。

【請求項74】 前記無線ポータブルコンピューティングデバイスのうち、複数のユーザが前記双方向の賭博アプリケーションにアクセスすることを可能にするように構成された複数のデバイスをさらに備える、請求項44に記載のシステム。

【請求項75】 前記家庭内のユーザ機器と無線通信する複数の無線ポータブルデバイスをさらに備え、該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスは、複数のユーザがそれぞれ該ポータブルコンピューティングデバイスそれぞれを用いて該家庭内のユーザ機器を通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項76】 複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスをさらに備え、前記家庭内のユーザ機器は、該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスと無線通信するセットトップボックスであり、該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスは、複数のユーザがそれぞれ該セットトップボッ

クスを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項77】 複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスをさらに備え、前記家庭内のユーザ機器は、該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスと無線通信するパーソナルコンピュータであり、該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスは、複数のユーザがそれぞれ該パーソナルコンピュータを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項78】 前記家庭内のユーザ機器と無線通信する複数のハンドヘルドコンピュータをさらに備え、該複数のハンドヘルドコンピュータは、該複数のハンドヘルドコンピュータのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該家庭内のユーザ機器を通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項79】 複数のハンドヘルドコンピュータをさらに備え、前記家庭内のユーザ機器は、該複数のハンドヘルドコンピュータと無線通信するセットトップボックスであり、該複数のハンドヘルドコンピュータは、該ハンドヘルドコンピュータのそばにいる複数のユーザがそれぞれ該セットトップボックスを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項80】 複数のハンドヘルドコンピュータをさらに備え、前記家庭内のユーザ機器は、該複数のハンドヘルドコンピュータと無線通信するパーソナルコンピュータであり、該複数のハンドヘルドコンピュータは、複数のユーザがそれぞれ該パーソナルコンピュータを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項81】 複数のウェブタブレットをさらに備え、前記家庭内のユーザ機器は該複数のウェブタブレットと無線通信し、該複数のウェブタブレットは、複数のユーザが該家庭内のユーザ機器を通じてそれぞれ別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項82】 複数のウェブタブレットをさらに備え、前記家庭内のユー

ザ機器は、該複数のウェブタブレットと無線通信するセットトップボックスであり、該複数のウェブタブレットは、複数のユーザがそれぞれ該セットトップボックスを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項83】 複数のウェブタブレットをさらに備え、前記家庭内のユーザ機器は、該複数のウェブタブレットと無線通信するパーソナルコンピュータであり、該複数のウェブタブレットは、複数のユーザがそれぞれ該パーソナルコンピュータを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項84】 複数の電子ブックをさらに備え、前記家庭内のユーザ機器は前記複数の電子ブックと無線通信し、該電子ブックは、複数のユーザがそれぞれ該家庭内のユーザ機器を通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項85】 複数の電子ブックをさらに備え、前記家庭内のユーザ機器は、該複数の電子ブックと無線通信するセットトップボックスであり、該複数の電子ブックは、複数のユーザがそれぞれ該セットトップボックスを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項86】 複数の電子ブックをさらに備え、前記家庭内のユーザ機器は、該複数の電子ブックと無線通信するパーソナルコンピュータであり、該複数の電子ブックは、複数のユーザがそれぞれ該パーソナルコンピュータを通じて別個の賭博情報を設定することを可能にするように構成される、請求項44に記載のシステム。

【請求項87】 無線アプリケーションプロトコル（WAP）通信を用いて、実施予定のレースへの電子賭博情報を双方向の賭博アプリケーションを用いたコンピュータ機器に無線を用いて提出する方法であって、該双方向の賭博アプリケーションは、無線ユーザ機器を用いてディスプレイと共にインプリメントされ、

該無線ユーザ機器のそばにいるユーザに該無線ユーザ機器のディスプレイ上の

画面上でのオプションを提供して、該ユーザが所与の実施予定のレースについて賭博情報を設定できるようにする工程と、

該賭博情報を処理対象として提出することが望まれる場合、該ユーザが該無線アプリケーションプロトコル（WAP）を用いて該賭博情報を該無線ユーザ機器から無線通信経路を介して通信ネットワークに無線通信することを可能にする工程と、

該賭博情報を処理対象として該通信ネットワークを介して該コンピュータ機器において受信する工程と、  
を包含する、方法。

【請求項88】 実施予定のレースへの電子賭博情報を無線アプリケーションプロトコル（WAP）通信および双方向の賭博アプリケーションを用いて無線によって提出する機会をユーザに提供する双方向賭博情報設定システムであって、

ディスプレイを有する無線ユーザ機器であって、該ディスプレイ上の画面上でのオプションを該ユーザに提供して該ユーザが所与の実施予定のレースについて賭博情報を設定することを可能にするように構成された無線ユーザ機器と、

通信ネットワークを介して該賭博情報が提出されるコンピュータ機器であって、該無線ユーザ機器は、該賭博情報を処理対象として提出することが望まれる場合、該ユーザが該無線アプリケーションプロトコル（WAP）を用いて該賭博情報を該無線ユーザ機器から無線通信経路を介して該通信ネットワークへと無線通信することを可能にするように構成され、該コンピュータ機器は、該賭博情報を処理対象として該通信ネットワークを介して受信する、コンピュータ機器と、  
を備える、双方向賭博情報設定システム。

【請求項89】 双方向の賭博アプリケーションを用いて、実施予定のレースへの電子賭博情報を、無線を用いてコンピュータ機器に提出する方法であって、該双方向の賭博アプリケーションは、無線ユーザ機器を用いてディスプレイと共にインプリメントされ、

該無線ユーザ機器のそばにいるユーザに該無線ユーザ機器のディスプレイ上の画面上でのオプションを提供して、該ユーザが所与の実施予定のレースについて

賭博情報を設定できるようにする工程と、

該賭博情報を処理対象として提出することが望まれる場合、該ユーザが該賭博情報を該無線ユーザ機器から競技場にある該無線ユーザ機器と無線通信する通信機器を介して通信ネットワークに送信することを可能にする工程と、

該処理対象の賭博情報を該競技場にある通信機器から該通信ネットワークを介して該コンピュータ機器において受信する工程と、  
を包含する、方法。

【請求項90】 双方向の賭博アプリケーションを用いて実施予定のレースへの電子賭博情報を無線によって提出する機会をユーザに提供する双方向賭博情報設定システムであって、

ディスプレイを有する無線ユーザ機器であって、該ディスプレイ上の画面上のオプションを該ユーザに提供して、該ユーザが所与の実施予定のレースについて賭博情報を設定することができるようにするように構成された無線ユーザ機器と、

通信ネットワークを介して該賭博情報が提出されるコンピュータ機器と、

馬場にある該無線ユーザ機器が無線通信する無線通信機器であって、該無線ユーザ機器および該無線通信機器は、該賭博情報を処理対象として提出することが望まれる場合、該ユーザが該賭博情報を該無線ユーザ機器から該無線通信機器を介して該通信ネットワークに送信することを可能にするように構成され、該コンピュータ機器は、該処理対象の賭博情報を該通信ネットワーク介して受信する、無線通信機器と、

を備える、双方向賭博情報設定システム。



**【発明の詳細な説明】****【0001】**

本出願は、米国仮出願第60/186,268号(2000年3月1日出願)の利益を主張する。この出願は、参考のため、その全体を本明細書中に援用する。

**【0002】****(発明の背景)**

本発明は、双方向賭博、より具体的には無線賭博機能を有する双方向賭博アプリケーションに関する。

**【0003】**

賭博は一般的な余暇活動である。例えば、競馬、競犬、および「繋駕競争」等のイベントに多くのレースファンが賭け得る。しかしながら、レースイベントに直接に参加することは厄介である。すべてのレースファンが、自分が望むだけ頻繁に競技場を訪れるための十分な時間を有するわけではなく、一部のファンは、競技場までの適切な交通手段を得ることに苦勞する。レースイベントにじかに参加できないファンのために場外賭博施設が利用可能であるが、ファンは、依然として、その場外賭博施設に出かけなければならない。

**【0004】**

その結果、インターネット、標準電話器またはセットトップボックスに接続されるパーソナルコンピュータを用いて、ファンが場外で賭けを行い得るシステムが開発された。

**【0005】**

本発明の目的は、無線賭博機能を有する双方向賭博システムを提供することによって、このようなシステムを改善することである。

**【0006】****(発明の要旨)**

無線賭博を支援する双方向賭博システムが提供される。双方向賭博アプリケーションは、システム上でインプリメントされ得る。双方向賭博アプリケーションは、ユーザが競馬等のレースに賭けることを可能にし得る。賭博情報は、所望の

競技場、レース、賭けのタイプ、賭け金、および賭ける馬（単数または複数）を選択することによって生成され得る。賭博情報は無線リンクを介して発信され得る。

【0007】

ユーザは、自宅の無線ユーザデバイスを用いてもよく、セットトップボックスまたはパーソナルコンピュータ等の家庭内のユーザ機器と通信する。家庭内のユーザ機器と通信するために用いられる無線ユーザデバイスは、ディスプレイ、およびハンドヘルドコンピュータ、ウェブタブレット、電子ブック、ポータブルコンピュータ等の他のポータブルコンピューティングデバイスを用いて遠隔操作されてもよい。

【0008】

賭博情報は、無線ユーザデバイスを用いて生成されてもよく、無線リンクを介して家庭内のユーザ機器に発信されてもよい。家庭内のユーザ機器は、無線ユーザデバイスから受取られた賭博情報を処理するためにコンピュータ機器に発信してもよい。処理するためにコンピュータ機器に発信される賭博情報は、通信ネットワーク（例えば、インターネットまたは任意の他の適切な通信経路）を介してコンピュータ機器に伝送されてもよい。コンピュータ機器は、発信される賭博情報を処理するトランザクション処理および加入管理システム（`subscription management system`）と関連付けられてもよい。

【0009】

このシステムは、複数のユーザを支援してもよい。例えば、あるユーザが無線ユーザデバイスを用いて賭けをしてもよい一方で、別のユーザは別の無線デバイスを用いてレース結果を見る。

【0010】

所望ならば、ユーザは、通信ネットワークと通信する無線ユーザ機器を用いてもよい。無線ユーザ機器は、無線アプリケーションプロトコル（WAP）等のプロトコルを用い得る。任意の適切なプラットフォームがハンドヘルドコンピュータ、セルラー電話、電子ブック、ポータブルコンピュータ等を含む無線ユーザ機器に対して用いてもよい。

## 【0011】

双方向賭博アプリケーションは、競犬、競馬、繋駕競争等を含む種々の異なったタイプのレースに賭けるために用いられてもよい。

## 【0012】

本発明のさらなる特徴、その性質および種々の利点は、添付の図面、および好適な実施形態の以下の詳細な説明から、より明らかである。

## 【0013】

(好適な実施形態の詳細な説明)

本発明による例示的双方向賭博システム10は図1に示される。本発明の局面は、種々の異なったタイプの賭博に当てはまるが、本明細書中では、主に、明瞭および明確にするために、レース（例えば、競馬）への双方向の賭けという意味で説明される。

## 【0014】

レースは競技場12で行なわれ得る。この競技場は、種々の地理的位置に配置され得る。競技場で行なわれるレースは、テレビ視聴者に同時放送され得る。例えば、同時放送映像は、衛星受信器を有するユーザまたは場外賭博施設に衛星を介して提供されてもよい。

## 【0015】

システム10は、種々のユーザ機器のユーザに双方向賭博サービスを提供するために用いられ得る。双方向賭博アプリケーションは、賭博サービスを提供するために用いられ得る。双方向賭博アプリケーションは、（例えば、セットトップボックス、パーソナルコンピュータ、セルラー電話、ハンドヘルドコンピューティングデバイス等の）ユーザ機器上で局所的に動作されてもよいし、あるいはクライアントサーバまたは分散アーキテクチャを用いて動作されてもよい。分散アーキテクチャでは、一部のアプリケーションはクライアントプロセスの形式で局所的に実行され、一部のアプリケーションがサーバプロセスとして遠隔地（例えば、サーバコンピュータまたはシステム内の他のそのような機器上）で実行される。これらの構成は例示にすぎない。所望ならば、双方向賭博アプリケーションを実行するための他の適切な技術が用いられてもよい。

## 【0016】

競技場12からのリアルタイム映像は、さらに、テレビ賭博サービス（すなわち、賭博関係のテレビチャンネルまたはインターネットによって送達されるサービス等）の一部として、ユーザに配信するための映像生成システム14に提供され得る。所望ならば、複数の同時放送映像は映像生成システム14にリアルタイムで提供されてもよい。双方向賭博アプリケーションにより提供されるテレビ賭博サービスのタレント（例えば、コメンテータ）は、スタジオ16に配置され得る。スタジオ16は、実況放送等を含むビデオフィード（video feed）を映像生成システム14に提供し得る。テレビ賭博サービスのグラフィックオーバーレイは、映像生成システム14におけるサービスに加えられ得る。

## 【0017】

テレビ賭博サービスは、映像生成システム14を用い得、所望のレースの同時放送から選択された映像セグメントをスタジオ16および適切なグラフィックオーバーレイからのビデオフィードと組合せ得る。所望ならば、映像生成システム14または別個の設備が競技場12からの同時放送を再フォーマットするために用いられてもよい。例えば、競技場12が従来のアナログテレビチャンネルとして提供する場合、映像生成システム14（または別個の設備）は、これらの同時放送、またはこれらの同時放送の部分をデジタル信号（例えば、デジタル映像信号）か、または異なった複数のアナログ信号に変換し得る。デジタル映像信号は、アナログ映像信号よりも少ない帯域幅を必要とし得、高い帯域幅経路と低い帯域幅経路のどちらかを介して伝送されるべき状態に対して適切であり得る。低帯域幅経路は、電話線、インターネット等を含んでもよい。

## 【0018】

映像生成システム14は、テレビ賭博サービスを提供するために用いられてもよく、選択された同時放送映像、スタジオ16からの映像、ならびに（ユーザテレビ機器22およびユーザコンピュータ機器20への再配信用の）テレビ配信設備18、ユーザコンピュータ機器20および（ユーザ電話機器32が動画を表示することができるディスプレイを有する場合）ユーザ電話機器32へのグラフィックオーバーレイを含む。テレビ配信設備18は、ユーザにテレビ映像を供給す

るためのケーブルシステムヘッドエンド、衛星システム、放送テレビシステムまたは他の適切なシステムかまたはこのようなシステムの組合せ等の、任意の適切な設備であり得る。ユーザコンピュータ機器20は、双方向賭博アプリケーションを支援する任意の適切なコンピュータ機器であり得る。例えば、ユーザコンピュータ機器20は、パーソナルコンピュータでよい。ユーザコンピュータ機器20は、さらに、メインフレームコンピュータ、ワークステーション、ネットワークコンピュータ（単数または複数）、パーソナルデジタルアシスタントまたは他の小型ポータブルコンピュータ等といったラップトップコンピュータ、ノートブックコンピュータ、ハンドヘルドコンピューティングデバイスに基づき得る。

#### 【0019】

テレビ配信設備18の各々は、通常、異なった地理的位置に配置される。ユーザテレビ機器22を有するユーザは、関連付けられたテレビ配信設備からテレビ賭博サービスを受信し得る。ユーザテレビ機器22は、例えば、テレビまたは他の適切なモニタを含んでもよい。テレビは、従来のアナログテレビチャンネル上でテレビ賭博サービスを見るために用いられ得る。ユーザテレビ機器22は、さらに、ケーブル経路によってテレビ配信設備18に接続されるデジタルセットトップボックスまたはアナログセットトップボックスを含み得る。デジタルセットトップボックスは、デジタルチャンネル上でテレビ賭博サービスを受信するために用いられ得る。所望ならば、ユーザテレビ機器22は、衛星受信器、ウェブTVボックス、パーソナルコンピュータテレビ（PC/TV）、またはセットトップボックス機能が内に統合されている、それらのデバイスと類似のハードウェアを含んでもよい。（例えば、ハードディスクドライバ等に基づくパーソナルビデオレコーダまたはデジタルビデオレコーダといった）ビデオカセットレコーダまたはデジタル記録デバイス等の記録デバイスは、映像を格納するユーザテレビ機器22において用いられ得る。記録デバイスは、ユーザテレビ機器22の他の構成要素から分離されるか、またはその一部であってもよい。

#### 【0020】

ユーザコンピュータ機器20は、テレビ配信設備からアナログ映像またはデジタル（例えば、動画エキスパートグループ（moving picture e

x p e r t s) すなわちM P E G) 映像を受信するためにビデオカードまたは他のビデオ可能機器 ( v i d e o - c a p a b l e e q u i p m e n t ) を用いるテレビ賭博サービスを受信し得る。ユーザコンピュータ機器20は、さらに、例えば、モデムリンクを用いて、映像生成システム14からテレビ賭博サービスを直接的に受信してもよい。所望ならば、テレビ賭博サービスの映像は、(例えば、M P E G技術を用いて) 圧縮されてもよい。これは、例えば、ユーザコンピュータ機器20への経路が電話リンクを用いるモデム接続である場合に有用であり得る。ビデオ生成システム14が従来のアナログテレビ機能を用いずにユーザコンピュータ機器20を提供するためにのみ用いられる場合、映像生成システム14は、そのようなデジタル圧縮ビデオ信号を供給することのみを必要とし得、アナログテレビ信号を供給することを必要としない。

#### 【0021】

レースのビデオクリップおよび他の同時放送情報は、テレビ賭博サービスの形式で、または双方向賭博アプリケーションにより提供される双方向賭博サービスによってユーザに提供され得る。所望ならば、レース関係の映像は、同時放送からの適切なビデオクリップをリアルタイムでユーザに伝送するために映像生成システム14か、または他の適切な機器を用いてユーザに提供されてもよい。ビデオクリップは、さらに、後で見るために格納され得る。例えば、競技場12に配置される1つ以上の映像サーバ、映像生成システム14、テレビ配信設備18、または他の適切な場所がビデオクリップを格納するために用いられてもよい。格納された映像は、その後、リアルタイムで再生され得るか、ユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20またはユーザ電話機器32で見るためにダウンロードされ得る。ビデオクリップは、レース、実況放送、ジョッキーとのインタビューの映像、または任意の他の適切なレース関係の情報を含み得る。所望ならば、リアルタイム映像または格納された映像は、競技場12からユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20、またはユーザ電話機器32にインターネットまたは他の適切な通信経路を介して映像生成システム14を含まずに直接的に提供されてもよい。映像は、さらに、システム10の他のどこかに配置される機器を通じて映像信号を伝送することによって提供されてもよい。例えば、映像

は、トランザクション処理および加入管理システム24を通じて伝送され得る。

【0022】

トランザクション処理および加入管理システム24は、コンピュータ機器26およびトランザクション処理等のシステム機能を支援するための他の機器（例えば、賭博に関するタスクの取り扱い、製品の購買、賭けの結果に基づくユーザアカウントにおける資金の調整、ビデオクリップの注文等）、データ配信（例えば、ユーザにレースデータを配信するための）、および加入者管理（例えば、ユーザの口座を開設すること、口座を締めること、ユーザが口座に入金または口座から資金を引出すこと、ユーザの住所または個人識別番号の変更等に関する機能）を含んでもよい。トランザクション処理および加入管理システム24内のデータベース、またはシステム24と関連付けられたデータベースは、レースデータ、賭けデータおよび他のトランザクションデータ、ならびにユーザの口座残高（current account balance）、過去の賭博履歴、個人の賭け金限度額（wager limit）、個人識別番号、請求書送付先住所、クレジットカード番号、銀行口座番号、社会保障番号等についての情報といった加入者データを格納するために用いられてもよい。このようなデータベースを用いることは、ユーザがより迅速に情報にアクセスすることを可能にし得、賭博サービスの中央管理を可能にする。

【0023】

所望ならば、レース映像および他のサービスは、トランザクション処理および加入管理システム24に配置されるサーバおよび他の機器を用いて提供されてもよい。例えば、ビデオクリップは、要求に応じてユーザに提供されてもよい。双方向広告は、ユーザに提供されてもよい。ユーザが所望の広告を選択すると、トランザクション処理および加入管理システム24は、広告に関するさらなる情報または他のサービスをユーザに提供してもよい。

【0024】

製品注文サービスは、トランザクション処理および加入者管理システム24においてコンピュータ機器を用いてインプリメントされ得、注文を取り扱い、それに応じてユーザの適切な口座を調整することを支援する。注文には、商品売買履

行設備 (merchandise fulfillment facilities) 34 を用いて応じられ得る。商品売買履行設備 34 は、商品売買を提供するために単独で動作され得るか、あるいは独立して動作されるメールオーダーまたはオンラインビジネスと関連付けられ得る。類似の設備が用いられ得、ユーザがサービスを注文することを可能にし得る。

#### 【0025】

各レースの公示発走時刻、ジョッキー名、競走馬名および各馬場と関連付けられたレース番号、予想情報（例えば、過去1年の勝敗数といった過去の成績についての情報等）、および種々の馬場の気象状況のような統計に基づくレースデータは、レースデータ収集および処理システム 28 によって提供され得る。データの一部は、競技場 12 から収集され得、Santa Clara、California の Axcis Pocket Information Network、Inc. といった第3者の情報源、または他の適切なデータソースにより提供され得る。

#### 【0026】

レースデータは、賭け率計算器 30 から提供され得る。賭け率計算器 30 は、競技場で行われた、場外賭博施設で行われた、および双方向賭博システム 10 で行われた賭けを取り扱うために用いられ得るコンピュータシステムである。賭け率計算器 30 は、賭けの倍率 (wagering odds) をリアルタイムで生成する。賭け率計算器 30 は、賭けが行われるもとなる情報に基づいて（例えば、競技場 12 でのレースに賭けられるもとなる情報に基づいて）、これらの倍率を生成する。賭け率計算器 30 は、Hunt Valley、Maryland の Amtote International、Inc. といった会社から利用可能にされる。賭け率計算器 30 は、個々の競技場 12 または競技場 12 のグループと関連付けられ得る。賭け率計算器 30 は、インタートート 馬場システム プロトコル (ITSP) として公知の通信プロトコルを用いて、互いに通信し得る。これは、賭け率計算器 30 が賭け金のプール (wagering pools) を共有することを可能にする。賭け率計算器 30 は、競技場 12 における現在のレース、各競技場と関連付けられたレースの数、1着、2着、



3着の倍率、および各馬または他の走者の賭け金総額、および連勝単式、三連勝単式および連勝複式の払い戻し予測、ならびに走者のあらゆる可能な組み合わせに関する賭け金総額についての情報を含むレースデータを提供し得る。賭け率計算器30は、さらに、現在の倍率、および他のタイプの賭けの他のリアルタイムレースデータも提供し得る。賭け率計算器30は、各レースの出走予定時刻までの時間を提供し得る。

#### 【0027】

賭け率計算器30は、少なくとも始めの3着までのゴール順のリスト、および順位リストにおける各走者に関して、1着、2着、3着の標準賭け金に対する払い戻し額 (payoff value) 等のレース結果を提供し得る。払い戻し額は、連勝単式、三連勝単式、連勝複式、ピックn (ピックn) (ここで、nはピックnに含まれるレースの数である) および重勝式と言った勝利複合型賭博タイプ (winning complex wager types) に提供され得る。払い戻し額は、関連するゴールリストの概要を伴い得る。

#### 【0028】

賭け率計算器30は、印刷物のレースプログラムで通常提供されるタイプのプログラム情報も提供し得る。このようなプログラム情報は、先行倍率 (early odds)、先行スクラッチ (early scratches)、レースの説明 (各レースの経過および馬場 (草、ダート、人工芝等を含む))、(外部基準の定率に基づく) 出走可能な馬の格付け、賞金額 (purse value) (勝ち馬への払い戻し)、出走可能な競走馬の年齢範囲、および各競走馬の勝ち数と出走数を含み得る。

#### 【0029】

所望ならば、賭け率計算器30によってトランザクションおよび加入者管理システム24に提供される情報の一部 (プログラム情報または他の適切なレースデータ等) は、レースデータ収集および加入者管理システム28によって提供され得る。同様に、レースデータ収集および処理システム28によってトランザクション処理および加入者管理システム24に提供される情報の一部は、賭け率計算器30によって提供され得る。さらに、レースデータの異なった適切なタイプの

前の例は、例示にすぎない。所望ならば、競馬に関する任意の適切なデータは、トランザクション処理および加入者管理システム24に提供され得る。

#### 【0030】

トランザクション処理および加入者管理システム24は、ユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20、およびユーザ電話機器32を用いるユーザがレース結果を得、さらに賭けを行う際に用いるようにレースデータを提供する。所望ならば、レースデータは、トランザクション処理および加入者管理システム24を直接的に含まない経路を用いるユーザに提供され得る。例えば、レースデータは、レースデータ収集および処理システム28から、インターネットまたは他の適切な通信経路を用いてユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20またはユーザ電話機器32に提供され得る。

#### 【0031】

ユーザ電話機器32は、従来の電話、コードレス電話、セルラー電話または他のポータブル無線電話、または任意の他の適切な電話機器であり得る。ユーザテレビ機器22およびユーザコンピュータ機器20を用いるユーザは、テレビまたは他の適切なモニタ上でレースデータについての情報を見得る。ユーザ電話機器32を用いるユーザは、双方向ボイスシステムを用いてレースデータを聞き得る。ユーザ電話機器32は、ディスプレイを有するセルラー電話に基づき得る。ユーザは、このようなディスプレイ上で表示されるレースデータを見得る。

#### 【0032】

賭けを行うことを所望するユーザは、トランザクション処理および加入者管理システム24にアカウントを設定し得る。アカウントは、賭け率計算器30のうちの1つにおいても設定され得る。ユーザおよび双方向賭博サービスは、これら自体の銀行口座を金融機関38に有し得る。ユーザは、ユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20、またはユーザ電話機器32を用いて、電子的にアカウントを設立し得、トランザクション処理および加入者管理システム24の加入者管理機能と双方向通信する。所望ならば、アカウントは、顧客サービス設備36における顧客サービス代理人の支援を用いて双方向賭博サービスにより設定され得る。顧客サービス設備36は、トランザクション処理および加入者管理シ

システム24と同じ場所にあり得、システム24の一部であり得るか、またはシステム24から離れて配置され得る。顧客サービス設備36における顧客サービス代理人とは電話によって連絡をとり得る。ユーザ電話機器32は、双方向賭博サービスにアクセスするために用いられ、例えば、ユーザ電話機器32は、通信経路42を用いて顧客サービス代理人と連絡をとるために用いられ得る。ユーザテレビ機器22またはユーザコンピュータ機器20がサービスによって用いられている場合、その機器と同じ場所にある電話は、顧客サービス代理人と連絡を取るために用いられ得る。

### 【0033】

ユーザの識別は、社会保障番号情報または他の識別情報を用いて、加入者照合(subscriber verification)設備40の支援によって点検され得る。加入者照合設備40のサービスは、ユーザが、賭博が合法である地理的領域に居住し、ユーザが成人年齢であり、識別情報(例えば、ユーザの社会保障番号)がユーザによって提供された名前と合致することを保証するために用いられ得る。ユーザがセルラー電話またはハンドヘルド計算処理デバイス用いている場合、セルラー電話網のどの基本的部分にユーザがアクセスしているかの決定することによってか、またはユーザの位置を正確に示す、セルラー電話の本体におけるグローバルポジショニングシステム(GPS)受信器等の受話器ベースのロケーションデバイスを用いることによって、ユーザの現在の物理的位置が判定され得る。この位置情報は、賭博が合法的である地理的領域にユーザが位置するかどうかを確認するために用いられ得る。

### 【0034】

典型的な登録プロセスにおいて、ユーザは、個人情報や双方向賭博サービスに提供し、クレジットカードを用いて、またはユーザの銀行口座から資金を提供する。双方向賭博サービスは、トランザクション処理および加入者管理システム24においてユーザのアカウントを設定し、賭け率計算器30のうちの1つをその賭け率計算器を用いるユーザの新しいアカウントを設定するように指示する。賭け表示機は、さらに、ユーザのアカウントに信用貸しし、ユーザによって提供される資金の額を反映させるように指示される。ユーザが賭け、勝つか負けるかし

た後、賭け率計算器は、ユーザの賭け率計算器カウントを調整し、賭けの結果を反映させる。賭け率計算器は、ユーザのアカウントにおいて調整された差し引き残高を双方向賭博サービスに定期的に通知し得る。これは、任意の適切な技術を用いて果たされ得る（例えば、定期的に、連続的に、要求に応じて等）。例えば、レポートは、定期的に収集され得（例えば、1日に1度その日の最終レポートにおいて）および双方向賭博サービスに提供され、トランザクション処理および加入者管理システム24における口座差し引き残高を賭け率計算器30における口座差し引き残高と一致させる。

#### 【0035】

ユーザが差し引き残高を照会する場合、この照会は、トランザクション処理および加入者管理システム24によって適切な賭け率計算器に転送され得る。ユーザがサービスへの加入料金を請求される場合、サービスはトランザクション処理および加入者管理システム24におけるユーザのアカウントから料金を借り方に記入し得る。

#### 【0036】

賭け率計算器30およびトランザクション処理および加入者管理システム24におけるアカウントは、通常、別々に維持される。なぜなら、賭け率計算器30ならびにトランザクション処理および加入者管理システム24を操作するビジネスエンティティは独立しているからである。所望ならば、ユーザの口座等を開設および維持することに関する会計機能は、金融機関38のうちの1つ、または賭け率計算器30およびシステム24から離れた他の位置等の別の場所にあるコンピュータ機器を用いて取り扱われ得る。このような会計機能は、所望ならば、主に、賭け率計算器30、または主にトランザクション処理および加入者管理システム24においても実施され得る。

#### 【0037】

ユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20、およびユーザ電話機器32を用いるユーザは、賭けデータを提供することによるか、そうでなければ、トランザクション処理および加入者管理システム24と双方向通信することによって賭けを行い得る。双方向賭博サービスは、種々のレースデータを含む画面を

表示する機能を有するユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20またはユーザ電話機器を用いるユーザに提供され得る。例えば、ユーザに画面が提供され得、これはユーザが所与の馬場において行われることになっているレースにおける馬の現在の倍率を見ることを可能にする。

#### 【0038】

サービスは、ユーザにメニューおよび選択可能なオプションを含む双方向通信画面を提供し得る。これらのメニューおよびオプションは、ユーザが関心を有する賭けのタイプおよび賭け金額を指定することを可能にする。セットトップボックス構成を用いて、例えば、ユーザは、遠隔操作または無線キーボードを用い得、種々のメニューおよび選択可能なオプションをナビゲートする。パーソナルコンピュータを用いて、ユーザは、キーボード、マウス、トラックボール、タッチパッドまたは他の適切な入力またはポインティングデバイスを用い得る。ディスプレイを有するセルラー電話を用いて、ユーザは、電話器上のボタンを用い得る。ユーザが適切な選択を行い得、所望の賭けを決定すると、ユーザテレビ機器、ユーザコンピュータ機器、またはユーザ電話機器は、賭けるための賭けデータをトランザクション処理および加入者管理システム24に伝送し得る。

#### 【0039】

電話器を用いるユーザは、さらに、トランザクション処理および加入者管理システム24において配置される双方向音声応答システムを用いるサービスと双方向通信し得る。双方向音声応答システムは、メニューオプションをオーディオプロンプトの形式でユーザに提供する（例えば「1を押して賭け金額\$2を選択」等）。ユーザは、押しボタン式の電話器上の対応するボタンを押してサービスと双方向通信し得る。セルラー電話に基づくユーザ電話機器32は、ユーザがこのようにして賭博サービスと双方向通信することを可能にする。通信および表示機能を有するセルラー電話に基づくユーザ電話機器32は、ユーザが双方向賭博サービスと視覚的に双方向通信することも可能にする。

#### 【0040】

システム10の構成要素は、種々の通信経路44を用いて相互接続され得る。通信経路44は、衛星経路、同軸ケーブル経路、光ファイバ経路、撚り線対経路

、他の線またはケーブルベースのリンク、自由空間を通る無線経路、あるいは任意の他の適切な経路またはこれらの経路の組み合わせを含み得る。経路44を介する通信は、アナログ伝送、デジタル伝送、無線伝送、マイクロ波伝送、無線周波数伝送、光学伝送、可聴周波伝送、または任意の他の適切なタイプの伝送またはこれらの伝送の組み合わせを含み得る。通信は、インターネット伝送、民間のネットワーク伝送、パケットベースの伝送、テレビチャンネル伝送、テレビチャンネルまたはテレビ側波帯上の垂直帰線消去間隔での伝送、MPEG伝送等を含み得る。通信は、無線ポケットベル（登録商標）または他の通信の伝送（メッセージング伝送）を含み得る。通信経路44は、ケーブルモデムに接続されたケーブル、デジタル加入者線、デジタル総合サービス網（ISDN）線、または任意の他の適切な経路を含み得る。適切な通信経路の実施例は、後述される。しかしながら、これらの実施例は例示にすぎない。上述の通信経路構成または他の適切な構成のいずれも、所望ならば用いられ得る。

#### 【0041】

映像、特に圧縮されないアナログ映像または少し圧縮されたデジタル映像または全画面表示デジタル映像を搬送する通信経路は、一般的に、データのみを搬送するか、部分画面表示デジタル映像を搬送する通信経路よりも多くの帯域幅を用いる。例えば、高品質のレースの同時放送を競技場12から映像生成システム14に伝送することが所望される場合、アナログ映像またはデジタル映像は、衛星リンクを用いる経路44aを介して競技場12から映像生成システム14に伝送され得る。映像は、衛星リンクまたは光ファイバ経路等の高速地上経路を用いる経路44bを介してスタジオ16から映像生成システム14に伝送され得る。スタジオ16は、さらに、映像生成システム14と同じ場所に配置され得、それによって、長距離伝送経路の必要を無くす。映像は、モデムリンクを用いて（例えば、デジタル加入者線、電話網リンク、無線リンク等を用いて）経路14cを介して映像生成システム14からユーザコンピュータ機器20に伝送され得る。モデムリンクは、民間ネットワークを介して果たされ得る。

#### 【0042】

ケーブルモデムを有するユーザは、パーソナルコンピュータか、または他のそ

のようなコンピュータ機器20を、経路44dを用いて関連するケーブルシステムヘッドエンドに接続し得る。(このような構成のヘッドエンドは、図1に示されるテレビ配信設備18のうちの1つである)。ユーザは、次に、ケーブルモデムを介してヘッドエンドから映像を受信し得る。映像は、ネットワークリンク、光ファイバリンク、ケーブルリンク、マイクロ波リンク、衛星リンク等を用いてヘッドエンドに経路44eを介して提供され得る。セットトップボックスまたは類似のデバイス(ユーザテレビ機器22として図1に示される)を用いる。ユーザは、さらに、ケーブルモデムまたは他のそのような通信デバイスを用いて経路44fを介してケーブルシステムヘッドエンドから映像を受信し得る。さらに、ユーザテレビ機器を有するユーザは、電話ベースのモデムまたは他のそのような通信デバイスを用いるインターネットまたは民間ネットワークを介して、経路44gを用いて映像を受信し得る。配信処理を有するシステムにおいて、双方向賭博サービスは、テレビ配信設備18を用いて提供され得る。このテレビ配信設備18は、トランザクション処理および加入者管理システム24における機器の少なくとも一部を補うか、これらと置き換えられる機器を含む。

#### 【0043】

所望ならば、ユーザテレビ機器22またはユーザコンピュータ機器20は、テレビ番組を配信するために通常用いられる通信経路(例えば、経路44fおよび44d)を介して、関連するテレビ配信設備からアナログ映像またはデジタル映像を受信し得る。例えば、映像は、専用双方向賭博サービステレビチャンネルの一部として受信され得る。映像がデジタル信号(例えば、MPEG信号)として提供される場合、単一のアナログチャンネル上で10個以上のデジタル映像が搬送され得る(または1つのデジタル映像がアナログチャンネルの帯域幅の10分の1の帯域幅上で搬送され得る)。映像が全画面表示映像でない場合、画像の質を低下することなく、さらに多くの映像が同時に提供され得る。

#### 【0044】

レース映像は、経路44nを用いて、部分的に無線の電話インターネットリンクまたは他の電話リンクを介してユーザ電話機器32に提供され得る。

#### 【0045】

所望ならば、レースデータは、これらの経路のいずれかにわたってレース映像を伴い得る。さらに、レース映像は、競技場12からユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20（例えば、インターネットまたは民間ネットワーク等を介して）またはユーザ電話機器32にこれらのレース映像を直接的に送信することによって提供され得る。レース映像は、さらに、これらの映像をトランザクション処理および加入者管理システム24を通じて送信することによって提供され得る。セルラー電話またはポータブル計算処理デバイスが、動画を支援するために十分な表示機能を有する場合、レース映像が表示され得る。このような映像は、競技場12からの直接経路、映像生成システム14を通る経路、または他の適切な映像処理機器といった任意の適切な経路を用いて、トランザクション処理および加入者管理システム24等のハブを通して提供され得る。レース映像は、リアルタイムで提供され得るか、または後から配信されるように記録され得る。リアルタイムで提供されない映像は、ユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20、セルラー電話、または他の適切なユーザ機器によって、通常必要とされるよりも低いデータレートでダウンロードされ得、所望ならば、バックグラウンドにダウンロードされ得る。このような映像は、さらに、ユーザが直接見られるように、リアルタイム映像レートでユーザに提供され得る。

#### 【0046】

競馬データおよび相互通信賭博サービスに関する他の情報は、トランザクション処理および加入者管理システム24に接続されているパスを介してユーザに提供され得る。例えば、競馬データおよびこのサービスの他のデータを、モデムリンクを用いて、パス44hを介してユーザコンピュータ機器20に提供し得る。パス44hは個人ネットワークパスまたはインターネットパスであり得る。パス44hは、電話回線、デジタル加入者線路、ISDN回線、無線データパス、または他の任意の適切な種類の通信リンクを用い得る。ユーザテレビ機器22は、通信パス44iを介して賭博サービスのデータを受信し得る。通信パス44iは、電話回線、デジタル加入者線路、ISDN回線、または他の適切な種類の通信パスであり得、そして個人ネットワークパスまたはインターネットパスなどを用い得る。



## 【0047】

賭博サービスのデータを、通信パス44jおよびパス44fおよび44dを介して、双方向通信賭博アプリケーションのユーザに提供し得る。通信パス44jを、公衆電話ネットワーク、衛星リンク、または他の任意の適切な種類のリンクを用いて個人ネットワーク上に提供し得る。パス44jなどのパスからのデータを、関連付けられたテレビ配信設備18によって直接、パス44fおよび44dなどのパスにルーティングしてもよいし、または所望の場合には、テレビ配信設備18においてバッファリングしてもよい。パス44fおよび44dは、同軸ケーブルを含み得、そしてパス44fおよび44dの使用は、ケーブルモデムなどの使用を含み得る。データがパス44jおよびパス44fまたはパス44dを介して、インターネットプロトコルを用いて提供される場合、ウェブブラウザまたはユーザテレビ機器22上またはユーザコンピュータ機器20上で実行する同様のソフトウェアを用いて、データにアクセスし得る。このようなソフトウェアを双方向通信賭博アプリケーションに組み込んでもよいし、または別個に用いてもよい。ソフトウェアを用いてさらに、映像を閲覧してもよいし、所望の場合には、他のプラットフォーム（例えば、アドバンスド形態電話）上で用いてもよい。

## 【0048】

システムの種々の他のコンポーネントを接続するために用いられる通信パス44kは通常、高い帯域幅の映像信号を搬送しない。したがって、パス44kは、インターネットまたは個人ネットワークの一部である電話のようなパスであり得る。このようなパスおよび種々の他のパス44は、セキュリティ専用、安定性専用および効率性専用の接続部であり得る。

## 【0049】

ユーザ電話機器32は、パス44mを介して賭博サービスの情報を受信し得る。ユーザ電話機器32が標準（携帯でない）電話である場合、このような情報は、音声プロンプト（「賭けを行うには1を押して下さい」）、および音声競馬データ（「2番の馬の現在のオッズは5-1」）の形態であり得る。トランザクションデータ処理および加入者管理システム24は双方向通信音声応答機器を含み得る。双方向通信音声応答機器は、このような情報をユーザに提供し、そしてユ

ユーザが自身の電話のボタンを押してプロンプトに応答すると、ユーザからのタッチトーンの信号に応答する。

#### 【0050】

ユーザ電話機器32が携帯電話である場合、競馬データおよび他の双方向通信賭博サービスの情報を、パス44mの一部としての携帯無線接続部を用いてユーザに提供し得る。携帯電話を持っているユーザには、トランザクション処理および加入者管理システム24に設けられた双方向通信音声応答システムを用いて音声プロンプトを提供し得る。トランザクション処理および加入者管理システム24に対して、ユーザは携帯電話ボタンを押すことで応答して、タッチトーン信号を生成し得る。

#### 【0051】

競馬データおよび他の双方向通信賭博サービスの情報を、英数字のメッセージの形態で携帯電話に提供し得る。このようなメッセージを、ページングまたは他の英数字のメッセージフォーマット、あるいは他の任意の適切なデータ通信スキームを用いてユーザに伝送し得る。所望の場合、データを音声チャンネルを介して携帯電話に提供して、この携帯電話によってモデム回路部または他の適切な回路部を用いて復号してもよい。他の任意の適切な携帯または無線パスを用いてもデータを提供し得る。競馬データおよび他の双方向通信賭博サービスの情報を携帯電話に提供する方法とは無関係に、携帯電話のディスプレイ画面上にこれを表示したり、または携帯電話のスピーカを介して可聴形態でこれを提示することによって、このような情報をユーザに提供し得る。

#### 【0052】

ユーザ向けの競馬データおよび他の双方向通信賭博サービスの情報を、1つ以上の連続したデータストリームで提供してもよいし、定期的に（例えば、1時間に1回または1日1回）提供してもよいし、クライアントーサーバ構造を用いて提供してもよい。クライアントーサーバ構造において、データは、クライアントプロセッサ（例えば、ユーザテレビ機器22、ユーザコンピュータ機器20、ユーザ電話機器32、または任意の他のこのような機器）によってサーバ（例えば、トランザクション処理および加入者管理システム24にあるコンピュータ機器

26 または別の適切な場所にあるコンピュータ機器を用いて実現されるサーバ)から要求される。これらの技術のいずれかを用いて、映像も提供し得る。

#### 【0053】

ユーザと双方向通信賭博サービスとの間の戻りの通信パスを用いて、ユーザに賭けを行うことを可能にし得るか、あるいは双方向通信賭博サービスと双方向通信を行うことを可能にし得る。例えば、標準の電話または携帯電話を有するユーザは、トランザクション処理および加入者管理システム24における双方向通信音声応答システムによって提供される音声プロンプトに応答して、電話のタッチトーンキーを押すことによってサービスと双方向通信し得る。所望の場合、ユーザは顧客サービス設備36における顧客サービス代表者に電話をかけて、人間による支援を得て賭けを行う。携帯電話のユーザは、メニューオプションを選択することによって、あるいは、携帯電話上に表示されている情報と双方向通信を行うことによって賭博サービスと双方向通信を行い得る。選択を行う場合、適切なデータ（例えば、賭博データ）を賭博サービスに伝送する際にユーザを支援する、電話上で実現されたソフトウェアを用い得る。任意の適切な技術を用いて、このようなデータを伝送し得る。例えば、携帯音声チャンネルとは別の無線データリンクを用いて、データを伝送し得る。音声チャンネルを介して（例えば、携帯電話内に組み込まれたモデムを用いて、トランザクション処理および加入者管理システム24における双方向通信音声応答システムが認識し得るタッチトーン信号を自動的に生成することによって、または他の任意の適切な構成を用いて）もデータを伝送し得る。ユーザが競馬データおよび他のサービスの情報を電話ベースのプラットフォーム以外のプラットフォームを用いて受信する場合でさえも、これらのアプローチを用い得る。

#### 【0054】

ユーザテレビ機器22を有するユーザは、データ（例えば、賭博データ）をトランザクション処理および加入者管理システム24に、パス44iを用いて、またはパス44fおよび44jを用いて送信することによって、サービスと双方向通信を行い得る。ユーザコンピュータ機器20を有するユーザは、トランザクション処理および加入者管理システム24にパス44hまたはパス44dおよび4

4 j を介してデータ（例えば、賭博データ）を送信し得る。任意のユーザ機器上のユーザは、トランザクション処理および加入者管理システム 2 4 以外の場所に、サービスのデータを送信し得る。例えば、ユーザは、顧客サービス設備 3 6 などに情報を直接、提供し得る。

#### 【0055】

所望の場合、ユーザは、トランザクション処理および加入者管理システム 2 4 におけるサービスに、トランザクション処理および加入者管理システム 2 4 からデータを受信するために用いられるパスとは異なるパスを用いて、データを送信し得る。例えば、競馬データは、ユーザテレビ機器 2 2 においてパス 4 4 j および 4 4 f を介して受信され得、データはユーザによって、ユーザテレビ機器 2 2 からトランザクション処理および加入者管理システム 2 4 にパス 4 4 i などを用いて送信され得る。さらに、特定の映像情報を受信するために用いられるパスは、競馬データを受信するために用いられるパスとは異なり得る。例えば、ユーザテレビ機器 2 2 は、パス 4 4 f を用いて競馬映像を受信し得るが、パス 4 4 i を用いて競馬データを受信し得る。これらの例は単なる例である。パスの任意の適切な組み合わせを用いて、競馬データおよび他の双方向通信賭博サービスの情報を配信し得、パスの任意の適切な組み合わせを用いて映像を受信し得、およびパスの任意の適切な組み合わせを用いて賭博サービスにデータを送信し得る。

#### 【0056】

所望の場合、ユーザは1つより多いプラットフォームを用いて賭博サービスと双方向通信し得る。例えば、ユーザは携帯電話を用いて賭けを行いながら、家に向かって運転をし得る。ユーザは家に着いてから、ユーザテレビ機器上で競馬の映像を見ることによって、賭博結果を判定し得る。その日の遅くに、ユーザはパーソナルコンピュータを用いて自身の口座の残高をチェックし得る。これは単なる例である。種々の賭博プラットフォームを任意の適切な組み合わせで用い得る。

#### 【0057】

システム 1 0 を複数の賭博プラットフォームをサポートするシステムのコンテキストにおいて説明してきたが、所望の場合には、システム 1 0 はより少ないプ

プラットフォームをサポートし得る。

【0058】

本発明の無線賭博の特徴を、本明細書において主に双方向通信賭博アプリケーションのコンテキストにおいて説明する。この双方向通信賭博アプリケーションは、ユーザコンピュータ機器20またはユーザテレビ機器22などの家庭用ユーザ機器を用いて実現され、少なくとも1つの無線ユーザデバイス（例えば、リモートコントロール、ハンドヘルドコンピュータ、電子ブック、ウェブタブレット、ポータブルコンピュータなど）を含み、または無線ユーザ機器（例えば、ハンドヘルドコンピュータ、携帯電話、電子ブック、ポータブルコンピュータなど）を用いて実現される。これは単なる例である。所望の場合には、任意の適切なプラットフォーム上で実現される双方向通信賭博アプリケーションを用いて、無線賭博の機能を提供し得る。

【0059】

ユーザテレビ機器、ユーザコンピュータ機器、ユーザ電話機器、または他のローカルプラットフォーム上で主に実行するアプリケーションソフトウェアを用いて、あるいは、リモートサーバまたはローカルプラットフォームからアクセスされる他のコンピュータを用いて、双方向通信賭博アプリケーションを実現し得る。双方向通信賭博サービスがローカルプラットフォームからオンデマンドでアクセスされるリモートコンピュータ上のソフトウェアを用いて実現される構成を、クライアントーサーバ構成と呼ぶことがある。このようなクライアントーサーバ構成を用いると、セットトップボックスまたは他のプラットフォーム上のクライアントプロセスが、ケーブルシステムのヘッドエンドまたは他のテレビ配信設備18（図1）に設けられたサーバ上で実行しているサーバプロセスにアクセスすることが可能になり得る。用いられるシステムアーキテクチャまたはプラットフォームの種類に関係なく、本明細書において説明する双方向通信賭博サービス機能をサポートするソフトウェアを、双方向通信賭博アプリケーションと呼び得る。

【0060】

図2に示すように、通信ネットワーク140などの通信ネットワークを用いて

、ユーザ機器142および無線ユーザ機器144を、トランザクション処理および加入者管理システム24、テレビ配信設備18、ならびに映像生成システム14に相互接続させ得る。通信パス44pおよび無線通信パス44qを用いて、ユーザ機器142、無線ユーザ機器144、トランザクション処理および加入者管理システム24、テレビ配信設備18、ならびに映像生成システム14を、通信ネットワーク140に接続し得る。無線通信パス44sを用いて、無線ユーザ機器144を馬場143における通信機器141に接続し得る。通信機器141は、関連付けられた通信回路部を備えたコンピュータなどの任意の適切な通信および演算構成であり得る。通信機器141は、無線リンクを介した無線ユーザ機器144との通信に適した無線通信機器を含み得る。無線通信機器は900MHz、2.4GHzでの通信、コードレス電話操作をサポートするために用いられる範囲内の任意の適切な周波数での通信、任意の適切なブルートゥースの周波数での通信、または無線通信に適した他の任意の周波数での通信をサポートし得る。通信機器141を、通信パス44tによって通信ネットワーク140に接続してもよい。通信機器141は、馬場143におけるローカルネットワークの一部であり得、これは、賭博機能および賭けに関する情報へのアクセスを提供したり、または通信ネットワーク140（これにより、ユーザはトランザクション処理および加入者管理システム24に接続することが可能になる）の無線アクセスノードとして機能し得る。ユーザは、トランザクション処理および加入者管理システム24を用いて、パス44s、通信機器141、パス44tおよび通信ネットワーク140を介して、トランザクション処理および加入者管理システム24に電子賭博を伝送することによって賭けを行い得る。トランザクション処理および加入者管理システム24からの賭博情報をこのパスを介して受信してもよい。

#### 【0061】

通信ネットワーク140は任意の適切な通信ネットワークであり得る。例えば、通信ネットワーク140は図1の通信パス44のいずれかを用い得る。通信パス44pおよび44tは、図1の通信パス44のいずれかを用い得る。通信パス44qおよび44sは、例えば、携帯無線パス、無線ネットワークステーションまたは他の適切なベースステーションへの任意の適切な無線パス（例えば、FM

無線パス、900MHzのパス、2.4GHzの無線パス)、コードレス電話通信をサポートするために用いられる任意の適切な種類のパス、任意のブルートゥース通信パス、通信ネットワーク140内のベースステーションへの携帯電話無線パス、衛星パスなどであり得る。通信パス44qおよび44sは、図1の無線通信パス44のいずれかを用い得る。通信パス44p、44q、44sおよび44t、ならびに通信ネットワーク140は、有線パス(例えば、光ファイバパス、ケーブルパス、撚線対パス、または他の適切な有線パス)、あるいは無線パス(例えば、無線周波数の無線パスまたは赤外線無線パス)、このようなパスの組み合わせ、あるいは任意の他の適切なパスを用い得る。任意の適切な通信プロトコルを用いて、通信ネットワーク140ならびにパス44p、44q、44sおよび44tを介して通信をサポートし得る。例えば、無線ユーザ機器144とネットワーク140との間の通信パス44qを介した通信、または無線ユーザ機器144と通信機器141との間の通信は、無線アプリケーションプロトコル(WAP)を用い得る。

#### 【0062】

無線ユーザ機器144は、ユーザコンピュータ機器20(図1)、ユーザテレビ機器22(図1)、または無線通信に適した他の任意の適切なユーザ機器であり得る。例えば、無線ユーザ機器144は、ネットワーク140内のベースステーションとの無線周波数無線リンクを介してネットワーク140と通信する、ハンドヘルドコンピュータであってもよい。無線ユーザ機器144はさらに、ディスプレイおよび処理能力を備えた携帯電話、ポータブルコンピュータ、電子ブック、または無線通信能力を備えた任意の他の適切な演算デバイスであり得る。

#### 【0063】

電子ブックまたは他の無線ユーザ機器のユーザは、例えば、馬場143におけるローカルネットワークに接続して、その馬場におけるレース情報を閲覧したり、あるいは、通信機器141によって提供される機能およびサービスと双方向通信し、そして、通信機器141、通信パス44t、通信ネットワーク140、通信パス44p、およびトランザクション処理および加入者管理システム24を介して双方向通信賭博サービスに接続し得る。

## 【0064】

適切な電子ブックは、カリフォルニア州Redwood CityのSoft book pressのSoftBook (R) Readerであってよいし、またはSoftBook Reader platformなどのプラットフォームに基づいたハードウェアであってよい。電子ブックは、革またはプラスチック、あるいは他の任意の適切な保護材料から形成されたカバーを有し得る。電子ブックは、背面から照らされたモノクロまたはカラーの液晶ディスプレイ (LCD) などのディスプレイを有し得る。ディスプレイは、ユーザがディスプレイ上に表示される画面上のオプションに触れることによってこれを選択し得るようにタッチ画面であり得る。電子ブック上のディスプレイのサイズを、1枚の紙のサイズ (例えば、約8.5インチ×11インチ) と同等に選択し得る。これは単なる例である。所望の場合、任意の適切なサイズを電子ブックの表示に用い得る。電子ブックは、ページナビゲーションボタンなどのコントロールを有し得る。これにより、ユーザは、ディスプレイ上に表示される材料を介して、前および後にページを進めることが可能になる。

## 【0065】

無線ユーザ機器142は、家庭用ユーザ機器146および無線ユーザデバイス148を含み得る。家庭用機器146および無線ユーザデバイス148は、無線通信バス44rを介して通信し得る。通信バス44rは無線周波数または赤外線無線バスなどの任意の適切な無線通信バスであり得る。適切な無線周波数のバスの例は、ブルートゥースプロトコルに基づいたバス、900MHz、2.4GHzでの通信をサポートするバス、コードレス電話操作をサポートするために用いられる範囲の任意の適切な周波数での通信をサポートするバス、任意の適切なブルートゥースの周波数での通信をサポートするバス、または無線通信に適した他の任意の周波数での通信をサポートするバスである。

## 【0066】

家庭用ユーザ機器142は、テレビのセットトップボックス、パーソナルコンピュータなどの任意の適切な家庭用演算機器であり得る。無線ユーザデバイス148は、ディスプレイを備えたりリモートコントロール (「ディスプレイリモート



」)などの任意の適切な無線ユーザデバイス、またはハンドヘルドコンピュータ、電子ブック、ポータブルコンピュータ（例えば、有線キーボードまたは無線キーボード；またはペンベースのコンピュータタブレットなどの演算デバイスのいずれかを用いるポータブル演算デバイス）、ウェブタブレットなどの他のポータブル演算デバイスであり得る。

#### 【0067】

無線ユーザデバイス148を、家庭用ユーザ機器146のコントローラまたはデータ入力デバイスとして用い得る。例えば、リモートコントロールを用いてデータを入力し得、このデータはトランザクション処理および加入者管理システム24に伝送される前にセットトップボックスによって処理される。無線ユーザデバイス148をさらに、ディスプレイデバイスとして用いてもよい。例えば、画面上のオプションを、リモートコントロールのディスプレイ上に表示してもよいし、または、電子ブックまたは他のデバイスのディスプレイ上に表示してもよい。音声をさらに、無線ユーザデバイス148を介して提示してもよい。

#### 【0068】

家庭用ユーザ機器146は、（例えば、内部モデムを用いて、通信ネットワーク140に提供され、そして通信ネットワーク140から受信される情報を処理することによって）無線ユーザデバイス148のダム（dumb）再伝送デバイスとして動作し得るか、または、キャッシュ、またはトランザクション処理および加入者管理システム24におけるサーバ（例えば、コンピュータ機器26上のサーバ）と協働するプロキシサーバとして動作し得る。これらは単なる例である。ユーザが、双方向通信賭博アプリケーションを用いて、情報（例えば、ハンデ情報、レース結果、オッズ、および他の競馬データ）にアクセスしてこの情報を表示し、そして種々のオプション（例えば、賭けを生成して賭けを行う無線ユーザデバイス148のディスプレイ上に表示される画面上のオプション）と双方向通信することが可能になるコンフィギュレーションであるならば、家庭用ユーザ機器146および無線ユーザデバイス148を、任意の適切なコンフィギュレーションで用い得る。広告および他の任意の適切なコンテンツを、家庭用ユーザ機器146から無線ユーザデバイス148に提供し得る。このようなコンテンツを

、サーバ、または通信ネットワーク140に接続された他のソースから家庭用ユーザ機器146に提供し得る。

#### 【0069】

任意の適切な技術を用いて、双方向通信賭博アプリケーションを起動またはアクセスし得る。例えば、ユーザに、無線ユーザデバイス148または無線ユーザ機器144のディスプレイ上の画面上のオプションを提示し得、ユーザはこのオプションを選択してアプリケーションを開始し得る。所望の場合、特定の基準が満たされた場合はいつでも（例えば、ユーザが特定のテレビチャンネルにチューニングしたり、または特定のウェブサイトアクセスするなどの場合はいつでも）、アプリケーションは自動的にアクセスされ得る。

#### 【0070】

無線ユーザデバイス148または無線ユーザ機器144のディスプレイ上に、双方向通信賭博アプリケーションによって表示され得る例示の画面を図3～図8に示す。図3～図8の実施例において、例えば、比較的近距离で見られる、電子ブック上、ポータブルコンピュータ上またはウェブタブレット上などに見られる種類のディスプレイなど、比較的大きいディスプレイに特に適している画面を用いて、オプションが表示される。双方向通信賭博アプリケーションが遠くに見られるテレビ上または他のこのようなモニタ上に画面を表示する構成（例えば、テレビベースの構成）において、画面上のオプションおよび双方向通信賭博アプリケーションによって生成される他のコンテンツをより大きく作製し得る。近くで見られる小さい画面を含む構成（例えば、ハンドヘルドコンピュータまたはディスプレイを備えた携帯電話）において、画面は小さいディスプレイ上に同時に収まるにはあまりに大き過ぎるため、スクロールを用いて画面の一部にアクセスし得る。所望の場合、追加のメニュー画面（例えば、メニューなどの追加の層）を用いて、画面3～8などの画面のオプションおよびコンテンツを提示し得る。

#### 【0071】

ボタンを有するプラットフォームがある場合、矢印キーなどのナビゲーションキーを用いてオプションを強調表示することによって、およびOKキー、エンターキー、または選択キーなどの適切な選択キーを押すことによって、オプション

を選択し得る。タッチ画面を用いるプラットフォームがある場合、触れることによってオプションを選択し得る。携帯電話の構成およびハンドヘルドコンピュータの構成において、パーソナルコンピュータ構成またはセットトップボックス構成上で通常利用可能なより小さい画面を用いて、オプションおよび情報を表示し得る。より小さい画面サイズを収容するために、複数の画面または層になったメニューを用いて、別の場合には1つの画面上に提示され得るオプションを表示してもよい。ナビゲーションキーを用いてオプションを強調表示して、携帯電話またはハンドヘルド演算デバイス上の適切な選択ボタンを押すことによって、またはペンベースのインターフェースなどを用いることによって、オプションを選択し得る。所望の場合、音声チップおよび音声プロンプトを用いて、双方向通信賭博アプリケーションによって提供される情報およびオプションを提供して、ディスプレイ画面の無いプッシュボタン式電話から電話ベースの賭博に適応し得る。

#### 【0072】

双方向通信賭博アプリケーションによって提供され得る例示のディスプレイ画面46を図3に示す。画面46は馬券領域48を含み得、この領域48において、ユーザが現在構築中の賭けに関する情報が表示され得る。馬場のリスト50が提供されて、このリスト50から、ユーザは所望の競馬場を選択してこの競馬場に賭け得る。例えば、ユーザは、マウス、トラックボール、または他のポインティングデバイスを用いることによって対象の馬場名をクリックして、リスト50内の所望の名前の上にポインター52を移動させ得る。

#### 【0073】

各馬場の馬場状況情報54を提供し得る。例えば、馬場が受け付け中であるか、終了しているかに関する情報を提供し得る。

#### 【0074】

所望の場合、各馬場における現在のレースを示す情報56を提供し得る。依然受け付け中であるレースの発走時間情報58を提供し得る。

#### 【0075】

双方向通信賭博アプリケーションのユーザが画面46から所望の競馬場を選択した後、アプリケーションは図4の画面60などのレース選択画面を表示し得る。

。図4に示すように、画面60は馬券領域48内に馬場情報62を含み得る。馬場情報62は、画面46を用いてどの競馬場が選択されたかをユーザに示す。

#### 【0076】

選択された馬場において利用可能なレースのリスト64を表示し得る。ユーザは、レースの名前をクリックすることによって、リスト64から所望のレースを選択し得る。ユーザは、関連付けられたレース結果のオプションをクリックすることによって、行われたレースのレース結果を閲覧し得る。

#### 【0077】

レース状態情報66は、どのレースが受け付け中であり、どのレースが終了しているかを示し得る。

#### 【0078】

発走時間情報68は、各レースの発走時間を示し得る。

#### 【0079】

ユーザは、図3の馬場選択画面46に戻って、馬場オプション70を選択することによって異なる馬場を選択し得る。

#### 【0080】

画面60および図3～図8の他の画面において、タブ72を用いて、双方向通信賭博アプリケーション内のユーザの現在位置を示し得る。ユーザは、プロベット（経験者のユーザ向けの合理化された賭けインターフェース）、簡単なベット（新規ユーザ向けのより完全な機能を有するインターフェース）、ハンデ（ユーザがハンデ情報を得ることを可能にする機能）、馬場情報（種々の競馬場に関する情報）、プレーヤー情報（複数のユーザによる賭けをサポートする機能）、設定（双方向通信賭博アプリケーションの種々の設定を設定する）、およびヘルプ（文脈依存ヘルプ情報）から選択し得る。

#### 【0081】

バー74または他の適切な領域は、賭け生成プロセス内のユーザ位置を示すタブ72の下（または他の任意の適切な位置）に表示され得る。適切な語（例えば、図4の例における語「レース」）を色付けすることによって、ユーザの現在位置（例えば、画面60のレース選択メニュー）を示し得る。

## 【0082】

ユーザが選択された競馬場において所望のレースを選択した後、ユーザには、図5の画面76など、画面が提示され得る。画面76により、ユーザは、この賭けの種類を選択することが可能になり得る。画面76において、馬券領域48を更新した後、どのレースが画面60上で選択されたかに関する情報78を含むようになり得る。図5の例において、情報78は選択されたレースが第7レースであることを反映している。

## 【0083】

所望の場合、デフォルトの賭けの種類を画面76上に強調表示し得る。図5の例において、1着の賭けについてのオプション80が強調表示されている。ユーザが1着の賭けを行うことを所望する場合、ユーザは馬オプション82を選択することによって、馬選択メニューに進み得る。ユーザが異なる種類の賭け（例えば、2着の賭け、3着の賭けなど）を行うことを所望する場合、ユーザは、他の賭けの種類のオプション84のうちの1つをクリックすることによって、このオプションを選択し得る。強調表示された賭けの種類を示す情報86は馬券領域48内に提供され得る。

## 【0084】

ユーザは、オプション88を選択することによって、レース選択画面60に戻り得る。

## 【0085】

ユーザが所望の賭けの種類（例えば、図5の例における1着の賭け）を選択した後、双方向通信賭博アプリケーションは、図6の馬選択画面90などの馬選択画面をユーザに提示し得る。情報86は馬券領域48内に含まれ、どの賭けの種類が選択されたかを示し得る。

## 【0086】

所望の場合、ユーザは適切な馬オプション92をクリックすることによって、賭ける1頭以上の馬を選択し得る。

## 【0087】

図6の例において、ユーザは、オプション98を選択することによって、図5

の賭けの種類の選択画面76に戻り得る。ユーザは、金額オプション100を選択することによって、賭けを完了する工程を進め得る。

#### 【0088】

ユーザが図6の金額オプション100を選択すると、ユーザには図7の金額選択画面102などの画面を提示され得る。金額選択画面102において、馬券領域48は選択された馬に関する情報104を含み得る。図7の例において、情報104は、ユーザが1着の賭けに対して馬番号2を選択したことを反映している。

#### 【0089】

図7における馬券領域48はさらに、デフォルトの強調表示された、賭ける金額を反映した情報106を含む。情報107は賭けの総金額を反映する。この総金額は、例えば、1つの馬しか選択する必要がある賭けに対して複数の馬を選択した場合、情報106によって表される金額と異なる場合がある。

#### 【0090】

図7の例において、\$2のオプション108がデフォルトで強調表示されており、情報106はこの金額を反映している。この機能は初心者によって用いられ得るため、デフォルトの金額が\$2に設定されていることが望ましくあり得る。\$2の金額は単なる例である。任意の適切な金額をデフォルトとして選択し得る。さらに、デフォルト金額を選択する必要もない。

#### 【0091】

ユーザがデフォルト金額を別の金額に変更することを所望する場合、ユーザは他の賭ける金額オプション110のうちの1つを選択し得る。

#### 【0092】

オプション112を提供して、ユーザが馬選択画面90に戻ることを可能にし得る。

#### 【0093】

ユーザが賭けを行う準備ができている場合、ユーザはベットキューオプション114を選択し得る。

#### 【0094】

ユーザがベットキューオプション114を選択すると、双方向通信賭博アプリケーションは、図8の賭けたリスト画面116などの画面を提示し得る。画面116は、この賭けに選択された馬場に関する情報118、この賭けに選択されたレース番号に関する情報120、およびこの賭けに選択された、賭ける金額に関する情報122を含み得る。この賭けに選択された賭けの種類に関する情報124をさらに含んでもよい。この賭けにどの馬が選択されたかに関する情報126が提示され得る。レースが馬以外の走者（例えば、犬など）を含む場合、この走者の番号を馬番号の代わりに提示し得る。

#### 【0095】

それぞれの賭ける金額に関する情報128を列に提示し得る。すべての賭けを加算した総金額130も提示し得る。

#### 【0096】

オプション131を提供して、ユーザが画面116のリストから選択した賭けを削除することを可能にし得る。複製オプション132により、ユーザが賭けを複製することが可能になり得る。

#### 【0097】

双方向通信賭博アプリケーションは複数のユーザをサポートし得る。例えば、家庭にいる個々の無線ユーザデバイス148を有する複数のユーザは、共通の家庭用ユーザ機器142（図2）を介して双方向通信賭博アプリケーションにアクセスし得るか、または複数のユーザは共通の無線ユーザデバイス144（図2）を共有し得る。個人識別番号（PIN）を各ユーザに対して作成してもよい。ユーザがシステムにサインインする場合にPINを入力すると、双方向通信賭博アプリケーションは、ユーザの名前を検索して、領域134内にユーザの名前を表示し得る。

#### 【0098】

金額オプション136を用いて、図7の賭ける金額の画面102に戻り得る。

#### 【0099】

ユーザが画面116内にリストされた賭けに満足した場合、ユーザは「保存した賭けを送信」のオプション138を選択し得る。これはユーザのデバイスから

(例えば、図2の無線ユーザ機器144から、図2の家庭用ユーザ機器146を介して無線ユーザデバイス148などから) トランザクション処理および加入者管理システム24(図1および図2)に賭けを発信する。次いで、トランザクション処理および加入者管理システム24は、レース結果によって、賭けを処理し、そしてユーザの口座の貸し方に記入したり、または借り方に記入し得る。

#### 【0100】

図2の無線ユーザ機器144および図2のユーザ機器142などのユーザ機器を用いることに関する例示の工程を図9に示す。双方向通信賭博アプリケーションが起動された後(ユーザが特定のコンテンツなどを閲覧する場合に自動的に起動された後、またはユーザが特定の画面上のオプションを選択したり、または特定のボタンを押す場合に手動で起動された後)、無線ユーザデバイス148と家庭用ユーザ機器146との間、または無線ユーザ機器144と通信ネットワーク140との間に無線通信リンクを確立し得る(またはすでに確立されている場合にはこれを維持し得る)。

#### 【0101】

工程152において、双方向通信賭博アプリケーションは、ユーザに賭けを作成する機会を提供し得る。例えば、双方向通信賭博アプリケーションは、図3～図8の画面などの画面を提示して、ユーザが、ある賭けに対して所望の競馬場を選択し、所望のレースを選択し、賭けの種類を選択し、賭ける金額を選択し、そして賭けに対して1つ以上の馬を選択することを可能にする画面上のオプションをユーザに提供し得る。双方向通信賭博アプリケーションはさらに、ユーザが、以前に走ったレースのレース結果を閲覧し、ハンデ情報(例えば、過去の成績に関する情報、ジョッキー、調教師、および馬主などに関する情報)を閲覧し、口座情報を閲覧する等を可能にするオプションをユーザに提示し得る。レース結果は、映像生成システム14または他の適切なソースから提供された映像を含み得る。所望の場合、リアルタイムのレース映像を提供し得る。

#### 【0102】

工程154において、ユーザが賭けを生成した後、双方向通信賭博アプリケーションは、賭けを無線で発信する機会をユーザに提供し得る。ユーザが図2の無



線ユーザデバイス148に存在する場合、賭けは無線ユーザデバイス148から無線通信パス44rを介して家庭用ユーザ機器146に無線で伝送され得、次いで、家庭用ユーザ機器146、通信ネットワーク140に接続されているパス44pを介して、そして、トランザクション処理および加入者管理システム24に接続されている通信パス44pを介して、トランザクション処理および加入者管理システム24に提供され得る。ユーザが図2の無線ユーザデバイス144に存在する場合、賭けは無線ユーザデバイス144から無線通信パス44qを介して通信ネットワーク140に無線で伝送され得、次いで、トランザクション処理および加入者管理システム24に接続されているパス44pを介して、トランザクション処理および加入者管理システム24に提供され得る。

#### 【0103】

工程156において、双方向通信賭博アプリケーションは、トランザクション処理および加入者管理システム24を用いてユーザの賭けを処理し得る。ユーザが別の賭けを行うことを所望する場合、ユーザは、双方向通信賭博アプリケーション内の適切なオプションを選択して、これにより、ユーザはパス158が示すように工程152に戻される。ユーザが双方向通信賭博アプリケーションの使用を終了すると、ユーザは適切な終了オプションを選択して、アプリケーションを終了し得る。

#### 【0104】

時には、1人より多い個人が同時にユーザ機器を用いて賭けることを所望する場合がある。無線ユーザ機器144などの機器の複数のユーザは、個々のパスワードを用いることによって機器144を共有し得る。ユーザ機器142の無線ユーザデバイス148などの機器を共有するこのアプローチをさらに個人個人が使い得る。

#### 【0105】

所望の場合、機器142などの機器は、複数の無線ユーザデバイス148を含み得、無線ユーザデバイス148はそれぞれ異なるユーザによって用いられ得る。各ユーザは、ユーザIDおよびパスワードまたは他の適切な識別情報（例えば、個人識別番号（PIN））を無線ユーザデバイス148に提供し得る。次いで

、双方向通信賭博アプリケーションは、独立したリンクを各ユーザに提供し得、このリンクを介して、それぞれ個々のユーザは、情報を取得してシステムと双方向通信し得る。これにより、複数のユーザが、例えば、家庭用ユーザ機器146上（例えば、テレビ上またはコンピュータモニター上）に表示される1つの同時放送を共有しながら、各ユーザが互いから独立して賭けを作成して発信することが可能になる。

#### 【0106】

機器142を用いて、複数のユーザをサポートすることに関する例示の工程を図10に示す。工程160において、双方向通信賭博アプリケーションを用いて、複数のユーザに、ユーザのアイデンティティに関する情報を無線ユーザデバイス148を用いて無線によって提供する機会を提供し得る。例えば、各ユーザに、ユーザIDおよびパスワードまたはPINまたは他の識別子または識別情報を入力することを可能にし得る。これらは単なる例である。所望の場合、任意の適切なユーザ特定個人情報を用いてユーザを識別し得る。

#### 【0107】

工程162において、双方向通信賭博アプリケーションは識別情報を用いて、各ユーザのアイデンティティを検証して、各ユーザが賭けを行うことを許可されているか否か（例えば、各ユーザはプラスの口座残高を有し、登録されたユーザであるかなど）を判定し得る。

#### 【0108】

工程164において、各ユーザは、賭けを作成する機会、あるいは双方向通信賭博アプリケーションと双方向通信する機会を提供され得る。例えば、賭け作成画面は、ユーザが双方向通信する無線ユーザデバイス148のディスプレイ上に提供されて、賭けを作成し得る。所与のユーザが馬場、レース、賭けの種類、賭ける金額、および賭ける馬を指定する情報を入力すると、ユーザはユーザの無線ユーザデバイス148のディスプレイ上に画面上の発信オプションが提供され得る。ユーザは発信オプションを選択して、賭けを家庭用ユーザ機器142に無線で伝送し得る。家庭用ユーザ機器142は、処理を行うためにトランザクション処理および加入者管理システム24に通信ネットワーク140を介して賭けを提

供することによって、賭け発信プロセスを終了し得る。無線ユーザデバイス148のうちの1つにおける各ユーザはさらに、双方向通信賭博アプリケーションから、情報に個々にアクセスし得る。例えば、ユーザは、口座情報、およびレース結果、賭けの結果、ハンデ情報などのレースデータに個々にアクセスし得る。

#### 【0109】

上述の説明は本発明の原理の単なる例であり、本発明の範囲および意図から逸脱せずに、当業者は種々の改変を行い得る。

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【図1】

図1は、本発明による、双方向賭博アプリケーションがインプリメントされ得る例示的双方向賭博システムの模式図である。

##### 【図2】

図2は、本発明による、賭けをするために用いられるユーザ機器の詳細を示す例示的双方向賭博システムの模式図である。

##### 【図3】

図3は、本発明による、双方向賭博アプリケーションにより提供され得る例示的競技場の選択画面を示す。

##### 【図4】

図4は、本発明による、双方向賭博アプリケーションにより提供され得る例示的レース選択画面を示す。

##### 【図5】

図5は、本発明による、双方向賭博アプリケーションにより提供され得る例示的賭けのタイプの選択画面を示す。

##### 【図6】

図6は、本発明による、双方向賭博アプリケーションにより提供され得る例示的馬選択画面を示す。

##### 【図7】

図7は、本発明による、双方向賭博アプリケーションにより提供され得る例示的賭け金選択画面を示す。

**【図 8】**

図 8 は、本発明による、双方向賭博アプリケーションにより提供され得る例示的賭博情報リストを示す。

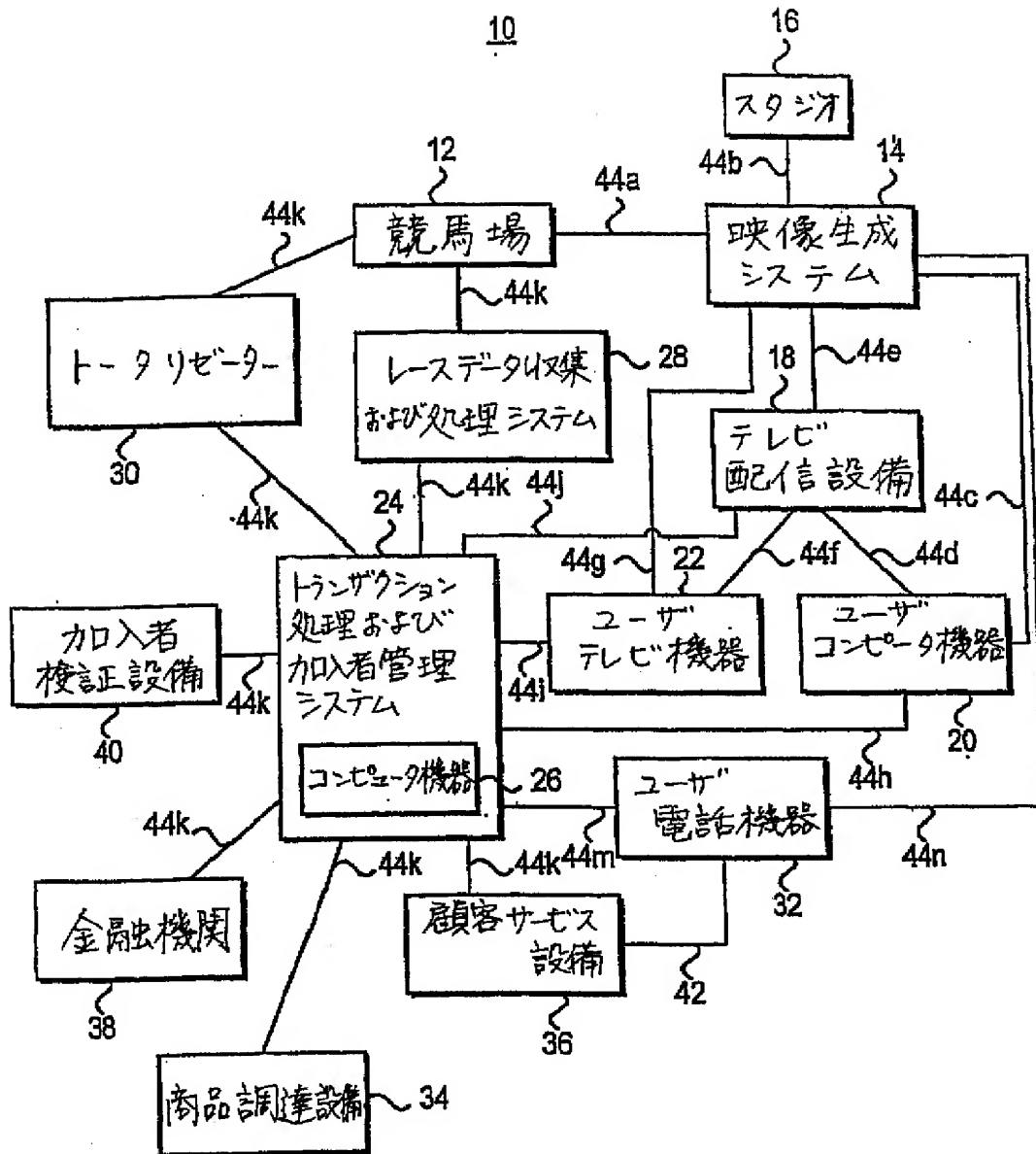
**【図 9】**

図 9 は、本発明による、双方向賭博アプリケーションとの無線双方向通信をユーザに可能にする工程を含む例示的ステップのフローチャートである。

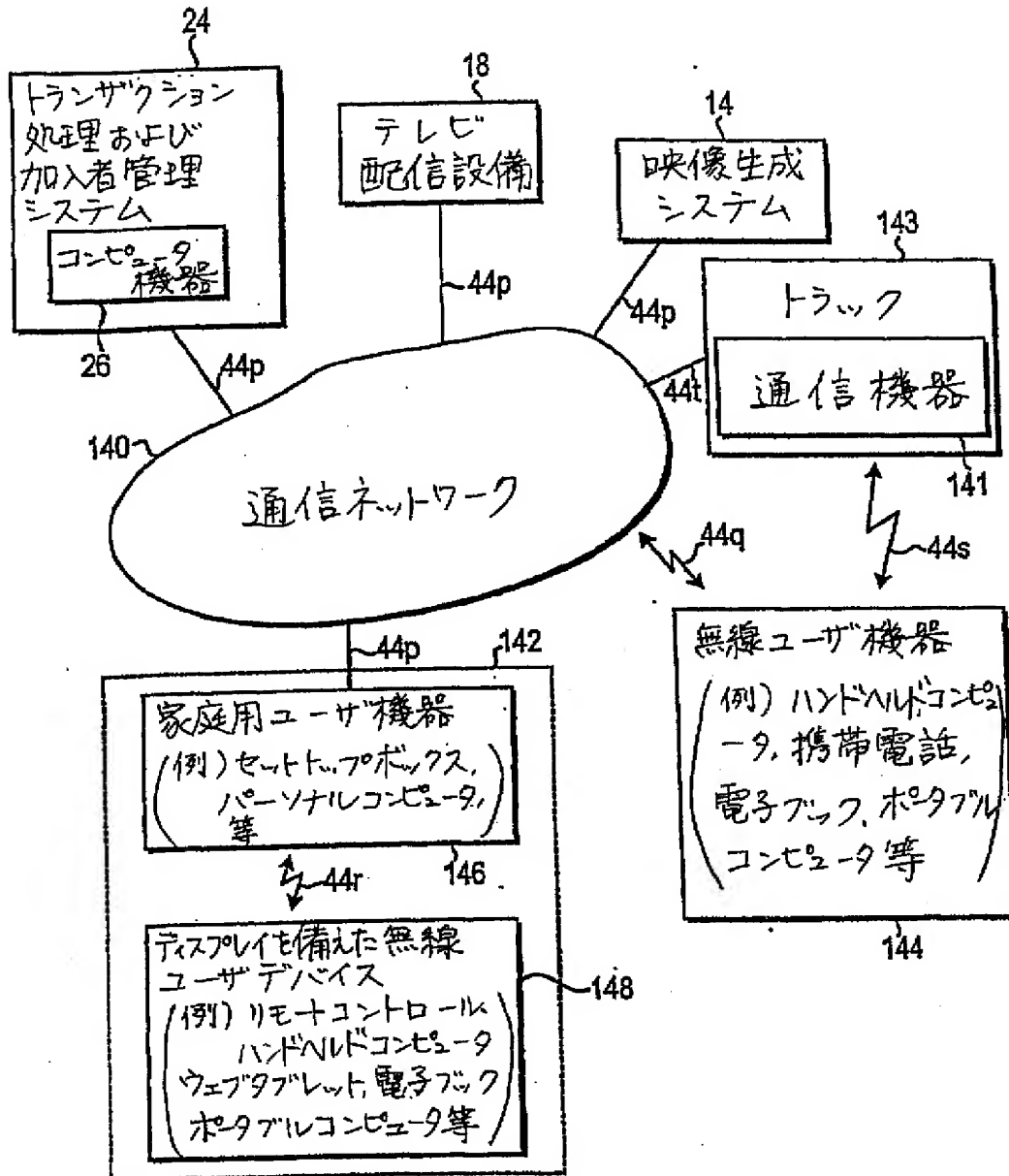
**【図 10】**

図 10 は、本発明による、自宅で複数の無線ユーザデバイスを用いるユーザを支援する双方向賭博アプリケーションを用いる工程を含む例示的ステップのフローチャートである。

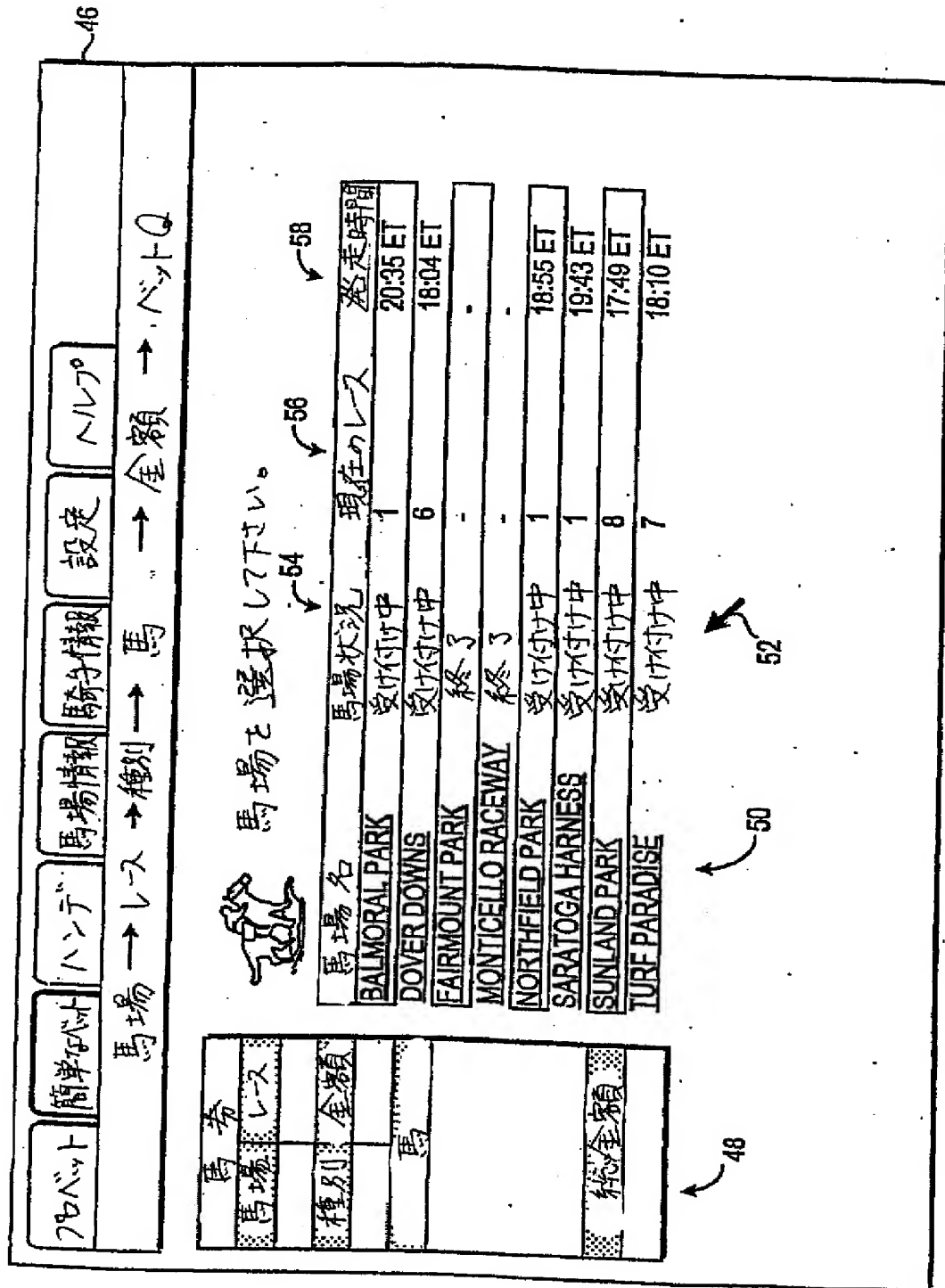
【図1】



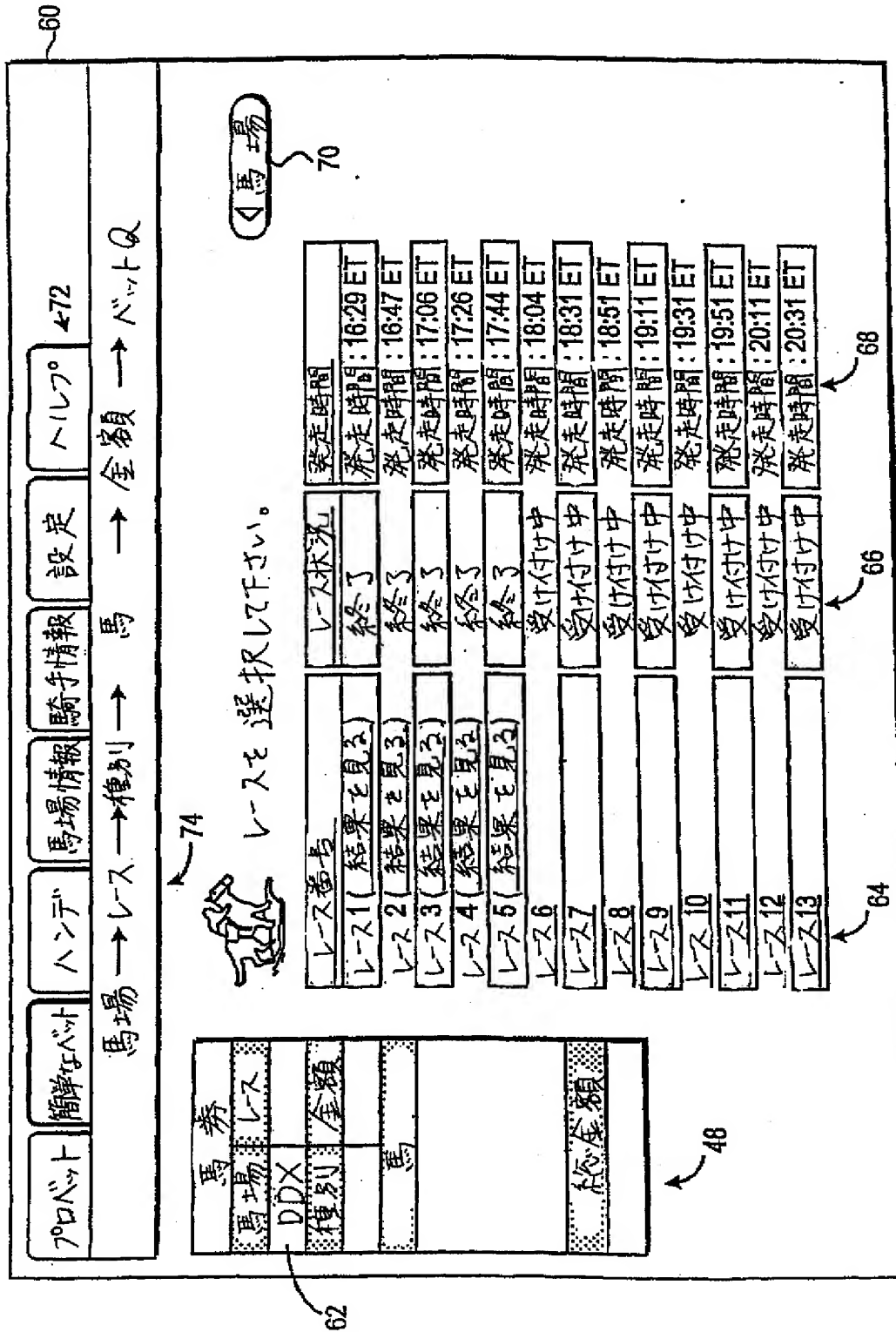
【図2】



【図3】



【図4】





~76

プロバット

簡学なバット

ハンデ

馬場情報

騎手情報

設定

ハレフ

馬場→レース→複別→馬→金額→バットQ


馬券  
馬場 レース  
DDX 7

複別 金額  
1位

馬

総金額

86

80  


賭けを選択して下さい。

88  
出走時間:18:31 ET  
発走までの分:32

レース 馬 D

82

3連単式  
3連単式ボツ  
3連単式総流し

80  
1位  
2位  
3位  
1位/2位/3位  
1位/2位  
1位/3位

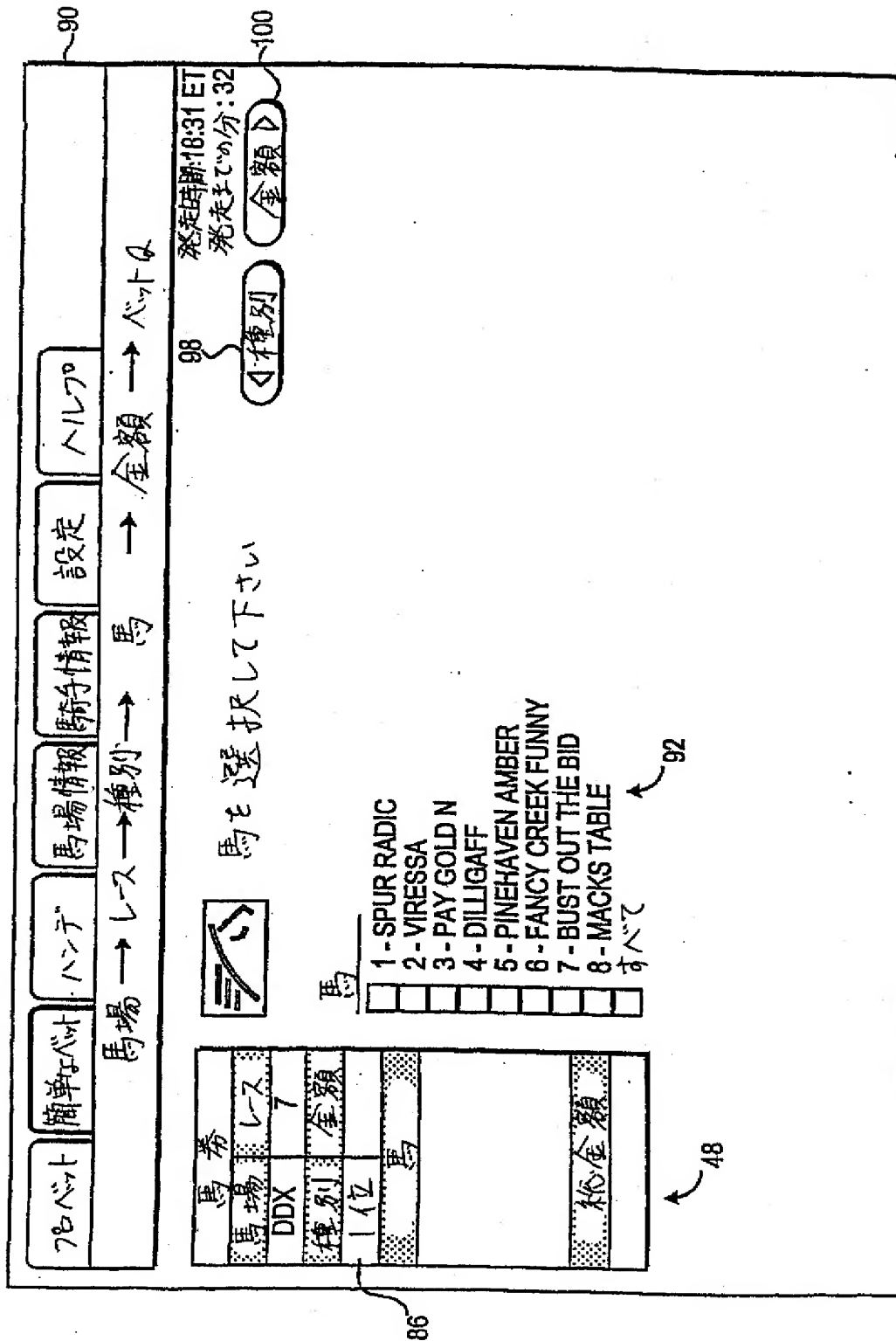
84

連勝単式  
連勝単式ボツ  
連勝単式総流し

48

~82

【図6】



【図7】

102

フロバット  
ハンデ  
馬場情報  
騎手情報  
設定  
ヘルプ

馬場 → レース → 種別 → 馬 → 金額 → バットQ

100

馬券  
馬場 レース  
DDX 7  
種別 金額 \$2  
馬  
1着:2  
総金額 \$2

104

112

賭ける金額を選択して下さい。  
バットQ

114

108

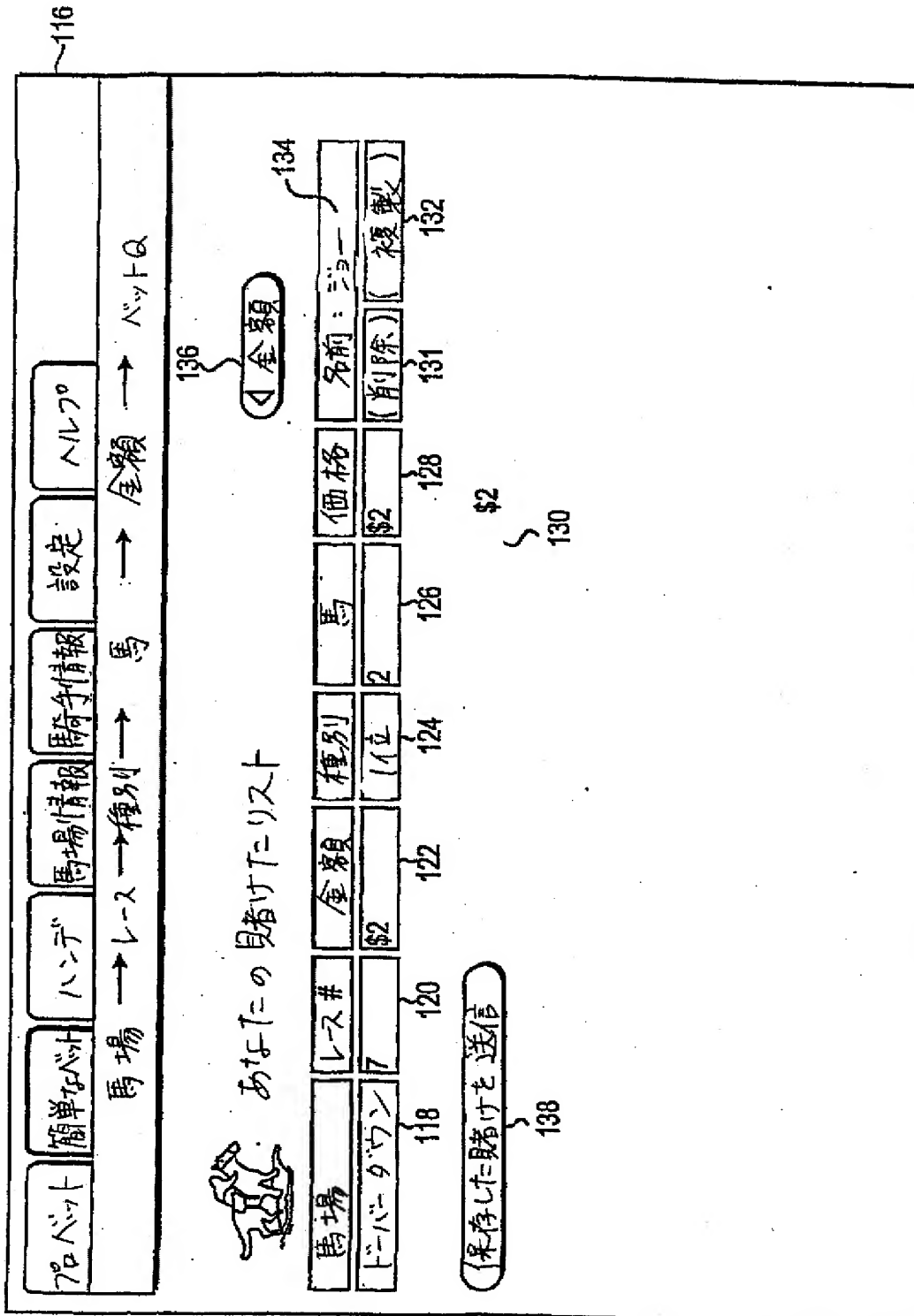
\$1 \$2 \$3 \$4  
\$5 \$10 \$15 \$20  
\$25 \$50 \$100 \$150

110

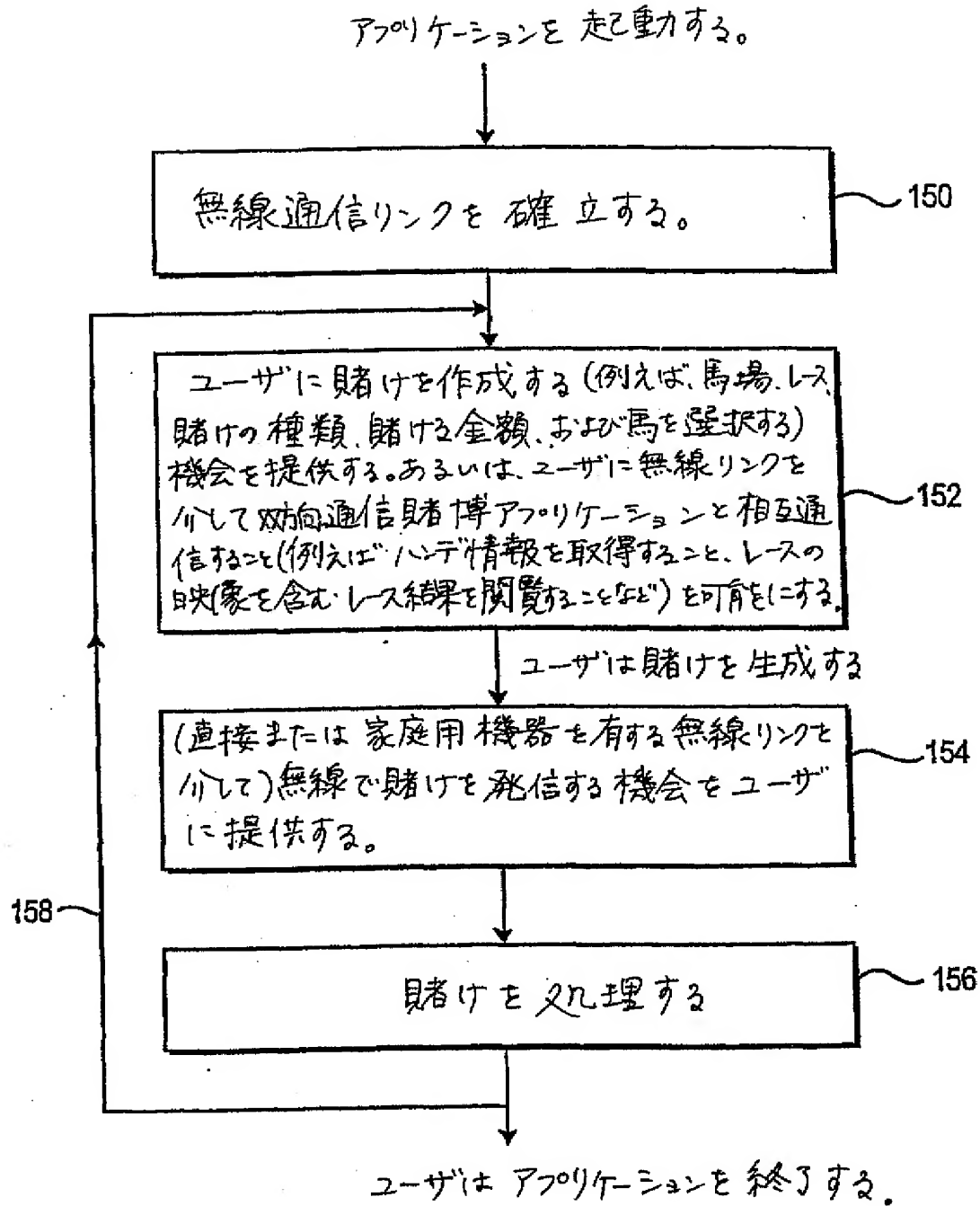
48

107

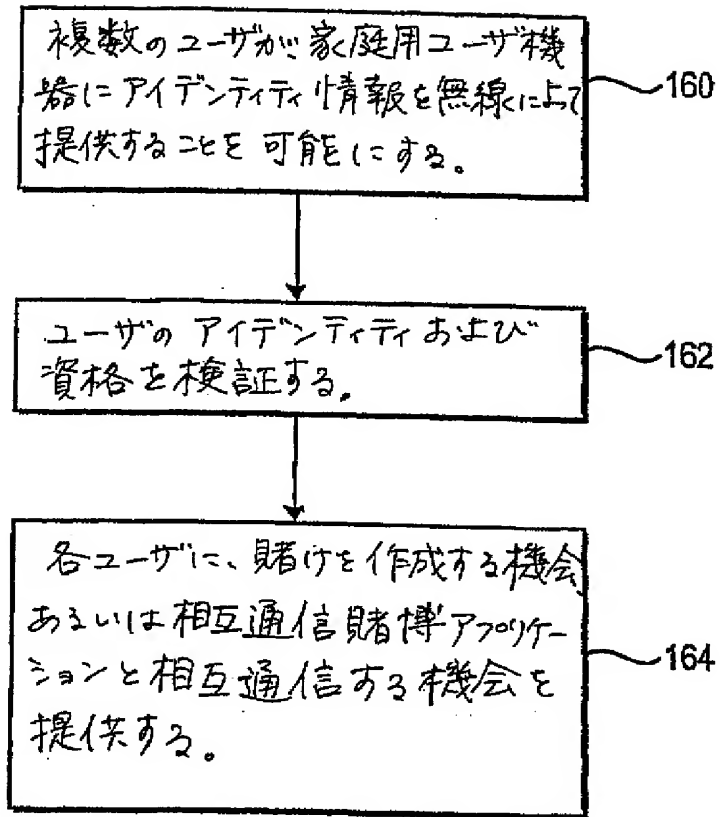
【図8】



【図9】



【図10】



---

フロントページの続き

(81)指定国 EP(AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AP(GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NO, NZ, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ, TM, TR, TT, TZ, UA, UG, UZ, VN, YU, ZA, ZW

(72)発明者 ザリング, ジョン シー,  
アメリカ合衆国 ジョージア 30319,  
アトランタ, エヌイー, レイク ハー  
ン ドライブ 1400  
(72)発明者 ボーイラン, ビーター シー, ザ サ  
ード  
アメリカ合衆国 オクラホマ 74136,  
タルサ, サウス ティンバーレーン ロ  
ード 6600

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第6部門第3区分  
 【発行日】平成20年4月24日(2008.4.24)

【公表番号】特表2003-529142(P2003-529142A)

【公表日】平成15年9月30日(2003.9.30)

【出願番号】特願2001-563198(P2001-563198)

【国際特許分類】

G 0 6 Q 50/00 (2006.01)

【F I】

G 0 6 F 17/60 1 4 6 C

G 0 6 F 17/60 Z E C

【手続補正書】

【提出日】平成20年2月28日(2008.2.28)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

実施予定のレースへの電子賭博情報を、双方向の賭博アプリケーションを用いて通信ネットワークを介してコンピュータ機器に提出する方法であって、該双方向の賭博アプリケーションは、家庭内のユーザ機器と、ディスプレイを備えている少なくとも1つの無線ポータブルコンピューティングデバイスとを用いてインプリメントされ、該無線ポータブルコンピューティングデバイスは、該家庭内のユーザ機器と双方向無線通信し、該方法は、  
 該無線ポータブルコンピューティングデバイスにおいてユーザに、該無線ポータブルコンピューティングデバイスの該ディスプレイのオンスクリーンオプションを提供することであって、該オンスクリーンオプションは、該ユーザが実施予定の所与のレースに対する賭博情報を生成することを可能にし、該オンスクリーンオプションは、該無線ポータブルコンピューティングデバイスと該家庭内のユーザ機器との間の無線通信経路を介して受信される情報に少なくとも部分的に基づいており、該情報は、該通信ネットワークから該家庭内のユーザ機器によって受信されるレースデータに少なくとも部分的に基づいている、ことと、

処理対象として該賭博情報を提出することが望まれる場合に、該ユーザが、該無線通信経路を介して該無線ポータブルコンピューティングデバイスから該家庭内のユーザ機器へと該賭博情報を無線送信することを可能にすることと、

該通信ネットワークを介して該家庭内のユーザ機器から該コンピュータ機器へと処理対象として該賭博情報を送信することと

を包含する、方法。

【請求項2】

前記レースは、競馬であり、前記ユーザに関するアカウントは、トランザクション処理および加入管理システムにおいて維持され、前記方法は、前記賭博情報が一旦設定されると該賭博情報を処理することと、該賭博情報が成功した場合に、該アカウントに貸方記入することとをさらに包含する、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記家庭内のユーザ機器は、セットトップボックスを備え、前記通信ネットワークを介して家庭内のユーザ機器からコンピュータ機器へと処理対象として賭博情報を送信することは、該通信ネットワークを介して該セットトップボックスから該コンピュータ機器へと



処理対象として該賭博情報を送信することを包含する、請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 4】**

前記無線ポータブルコンピューティングデバイスは、ハンドヘルドコンピュータであり、前記家庭内のユーザ機器は、セットトップボックスであり、前記方法は、該ハンドヘルドコンピュータを用いて、該セットトップボックスからレース結果を無線受信することをさらに包含する、請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 5】**

前記家庭内のユーザ機器は、複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスと無線通信し、前記方法は、該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスにおいて複数のユーザの各々が該複数の無線ポータブルコンピューティングデバイスのうちのそれぞれの 1 つの無線ポータブルコンピューティングデバイスを用いて、前記家庭内のユーザ機器を介して独立した賭博情報を設定することを可能にすることを包含する、請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 6】**

実施予定のレースへの電子賭博情報を、双方向の賭博アプリケーションを用いてコンピュータ機器に無線提出する方法であって、該双方向の賭博アプリケーションは、ディスプレイを備えている無線ユーザ機器を用いてインプリメントされ、該方法は、

該無線ユーザ機器においてユーザに、該無線ユーザ機器の該ディスプレイのオンスクリーンオプションを提供することであって、該オンスクリーンオプションは、該ユーザが実施予定の所与のレースに対する賭博情報を生成することを可能にする、ことと、

処理対象として該賭博情報を提出することが望まれる場合に、該ユーザが、競技場にある通信機器であって、該無線ユーザ機器と無線通信する通信機器を介して該無線ユーザ機器から通信ネットワークへと該賭博情報を送信することを可能にすることと、

該通信ネットワークを介して該競馬場にある通信機器から、処理対象として該賭博情報を該コンピュータ機器において受信することと

を包含する、方法。